

3
Otaku
dossier
MASAKAZU
KATSURA
MANGA
NORMA
Editorial
REVISTA MENSUAL
275 ptas.
¡POSTER DE REGALO!


La de la foto es **Chie Kajiura**... no trabaja en la Redacción, pero mejor que poner una foto de nuestro Corrector Gramatical...



Y van 3 y parece que fue ayer cuando empezamos a elaborar el **OTAKU** nº1... y es que el tiempo pasa volando. Pero a pesar de ello, nos hemos dado cuenta de que necesitamos hacer una revista con "vida" que no se detenga en una fórmula fija mensual, y que hay que renovarse continuamente.

Así que no vamos a parar de inventar cosas, o al menos eso esperamos. De momento, en este número limitamos a 9 páginas el apartado de historietas para dar más protagonismo a los textos, a la vez que incluimos la sección del correo y traemos a nuestras filas a gente como **Jorge Riera**... y esperamos cambiar muchas más cosas en los próximos números.

Y es que los aficionados al manga son una especie todavía por estudiar. A veces (demasiadas veces) te sorprenden. Editas algo que crees que venderá bien y resulta que funciona mejor aquello en lo que no habías puesto tanta confianza. Y esto lo puede ratificar cualquier editor español.

Por eso no creemos que se haya inventado la fórmula idónea de la revista de manga española, y por eso Otaku va a cambiar mucho a lo largo de su, esperemos, larga vida.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● **La Redacción**



SUMARIO

Director: Rafael Martínez.
Coordinación y Maquetación: Óscar Valiente. Redacción: Isidro Sánchez.
Producción: Flor Castellanos y Marià Martí.
Corrección Gramatical: Xavi Marturet.
Colaboradores: Roke González, José Nonell, Manuel Guerrero, Esteban Canalejo, Roger Ibáñez, Mikel Patón, Nacho Fernández, Jordi Sierra, Alejandro Serrano, Jorge Riera, Rafael Gallardo y Lázaro Muñoz.

OTAKU nº3. Noviembre 1.995. Publicación mensual de NORMA Editorial, S. A.
Passeig de Sant Joan, 22. 08010 - Barcelona.
Tel. (93) 232 62 12. Fax int. (343) 231 26 99.

NACIONAL

▷ **El mundo de Sailor Moon** es el nuevo libro editado por **Global**. **Jacobo Molins** se despacha a gusto escribiendo sobre las guerreras minifalderas en una obra de 80 págs. al irrisorio precio de 775 ptas. Una introducción general, el diccionario y una guía detallada de los capítulos de la primera parte nos ayudarán a saberlo casi todo sobre la serie de **Naoko Takeuchi**. **Global** inicia así una nueva línea de libros sobre manga apodada **Nausicaä**, que vendrá a complementar a **Nexus**, su línea de comic-book que abarca obras tan interesantes como **Neil Gaiman: fabricante de sueños**, y **Los Comics Marvel**.

▷ **Hikari, entre dos mundos** no es precisamente noticia, pero hemos decidido darle un poco de publicidad para ayudarle a salir adelante. **Hikari** es un "manga" amateur realizado por **Critóbal Bravo** y **Antonio Pastor** editado por **Línea 7**. Guionista y dibujante se pegan un hartón a trabajar a lo largo de las... ¡128 págs! que componen esta pequeña novela gráfica de calidad más que aceptable. Sin duda, estos chicos son un buen ejemplo de iniciativa... ¿o es que hay que ir a Japón para que te publiquen un tomo manga?

▷ Y llega la Katsuramanía. Mientras se apaga la luz de **Dragon Ball** (los hay que todavía se resignan a ello), todos parecen apostar por el que fuera su rival más cercano: **Katsura-Video Girl Ai**. El dossier **Katsura** de **Camaleón Ediciones**, las portadas de multitud de fanzines y el presente ejemplar de **Otaku** así lo demuestran.

▷ Y otro filón de éxito que podría volver a renacer es el de **Sailor Moon**. Mientras **Planeta** editará en breve el manga original de **Naoko Takeuchi**, **Glénat** se lanza con los animé books... ambas apuestas muy arriesgadas si tenemos en cuenta que pueden repetir los malos tragos de **Los Caballeros del Zodíaco** y **Porco Rosso** respectivamente. De todas formas, **Planeta** parece apostar fuerte por el shojo manga, y **CLAMP** será su baza fuerte para potenciar el género.

▷ **Kame**, la revista de información que apareciera recientemente con importante éxito, vuelve el próximo mes a las librerías tras un breve descanso. Los chicos de **Inu** asumen la edición de la publicación y prometen ser un duro rival para las revistas actuales.



La Leyenda de la Madre Sarah.

▷ Las televisiones, a pesar de los continuos ataques que sufre el animé en la prensa, siguen apostando por los dibujos animados japoneses. **Canal +** se inventa **La Noche Manga** para promocionar películas (hasta ahora han emitido **Akira, Robot Carnival, Appleseed** y **Roujin Z**) que gozarán de múltiples pases e incluso alguna emisión en versión original. **TV3**, la autonómica catalana, tampoco se queda atrás, y a parte de ingeniárselas para seguir ofreciendo **Dragon Ball Z**, comienza la emisión de **Ranma 1/2** en su canal alternativo **33**. Desde luego, otras televisiones podrían tomar ejemplo.

▷ **Elementalors** y **Los Monstruos de Shang-hai** están confirmados como novedades de **Norma Editorial** para el próximo **Salón del Manga**. Ambos saldrán en un formato similar al de **Riot**, el primero con una duración de 3 vólumenes y el segundo con uno.

▷ **Dominion Conflicto** sale a la venta este mes en una colección limitada de 5 números de 32 páginas. El precio será de 350 ptas. y el primer número ioncluirá ocho espectaculares páginas a color. Además, **Manga Video** edita casi al mismo tiempo la versión animada, que promete gozar de tanta aceptación como la primera parte.

▷ **Möbius Klein**, la creación de **Asamiya** que revela los orígenes de **Silent Möbius** podría llegar a España en forma de tomos recopilatorios. Mientras tanto, las chicas del AMP se tomarán un descanso a partir del nº12 de la colección española.

▷ **Camaleón**, a parte de renovar para mejor la maquetación de **Neko**, cambia el sistema de lectura para volver a leerse como las revistas de toda la vida. También apuestan fuertemente por los dibujantes españoles de manga, y son varios los proyectos que tienen intención de presentar en el próximo **Salón del Manga** del mes de octubre. En concreto son cuatro autores, tres de ellos ya presentados por **Norma Editorial** anteriormente: **Núria Peris / Roke González, Roger Ibáñez, Carlos J. Olivares** y **Mateo Guerrero**. De momento se ha dejado ver por ahí alguna cosilla de los primeros (**Núria/Roke**), llamada **Akuma**, y parece que la cosa realmente promete...

INTERNACIONAL

▷ **Dragon Ball** sigue dando sus últimos coletazos como lo demuestran los libros de arte aparecidos recientemente y los futuros videojuegos que ahora están en proyecto, como el próximo lanzamiento para **Sega Saturn** de un juego tipo **Butoden**. La fecha de su aparición está prevista para noviembre de este año y **Bandai** se encarga nuevamente de la realización y producción de este espectacular juego.

▷ Y para espectaculares, las nuevas incursiones del manga en el mundo de los videojuegos. Ahí tenemos el **Go Go Ackman 2** para **Super Nintendo**, **Hokuto no Ken** (El Puño...) para **Sega Saturn**, **Zenki** nuevamente para la **Super**, un fabuloso **Slam Dunk** también para **Sega Saturn** y el debut de **Weding Peach** en los videojuegos a través de **Super Nintendo**. Sin embargo, uno de los juegos más esperados de este año será el que aparezca en noviembre: **Macross Digital Mission VF-X** para **Playstation**.

▷ Juego que coincidirá con los últimos ecos del **Macross Festival '95**, macroexposición que a lo largo del verano y buena parte de otoño se celebra en varias ciudades japonesas. Presentación de nuevos OVAs, CDs, videojuegos, conciertos y diversos actos en torno a esta mítica saga.



Ackman 2

▷ Atentos al nuevo largometraje en el que colabora **Hayao Miyazaki**: **Mimi o sumaseba**, también rebautizado como **Whisper of the Heart**. Parece que seguirá en la linea de **Mi Vecino Totoro** o **Kiki's Delivery Service** y ya se anuncia una avalancha de merchandising relacionado con este nuevo film, lo que promete que se convertirá en uno de los bombazos de la temporada.



Shadow Lady

▷ El capitán más incompetente que haya dirigido jamás navío alguno vuelve a surcar el mar de los OVAs en una nueva miniserie que tenía fecha de lanzamiento para principios de septiembre. 30 minutos y algo menos de 6000 yens para el primer vídeo de sus nuevas aventuras. Por supuesto, nos estamos refiriendo a **Capitán Tylor**.

▷ 1995 parece ser el año del relanzamiento de **Kia Asamiya**. Además de su éxito en la revista **Newtype** con **Dark Angel,** prepara nuevos proyectos como el inicio de una nueva serie, **Steam Detective**, en el **Shonen Jump** mensual y una exposición en donde se mostrarán originales suyos. Por otra parte, se anuncia el final de la serie **Assembler OX** en el volumen cuatro y un nuevo OVA dedicado a **Compiler**.

▷ La mezcla de robots y "Hi-tech" en un mundo medieval parece funcionar en la serie **Ryu Knight**, que aparece mensualmente en la revista **VJump**. Una línea de muñecos articulados, una serie de televisión, OVAs y videojuegos avalan el éxito de este manga creado por **Hajime Yatate** e **Hiroyuki Hataike**.

▷ **Masakazu Katsura**, el afamado autor de **Video Girl Ai** y **DNA²**, vuelve a las páginas del **Shonen Jump** semanal con la recuperación de una obra que ya había aparecido anteriormente. **Shadow Lady** es el nombre de la obra que, en principio, parece que seguirá como serie regular. Un gran nivel gráfico y humor a raudales hacen de esta serie una de las estrellas del **SJ**.

▷ Por el continente americano siguen también muy activos, y son muchas las novedades en vídeo que presentan estos meses: **Sohryuden, Cyber City, Armitage III, El Hazard,The Hakkeden, Fatal Fury The Motion Picture, One-Pound Gospel, Angel Cop**... además de la emisión por TV de la popular serie **Tekkaman Blade**, tristemente rebautizada (maldita manía yanki...) **Tekno-man**.

OCTUBRE MANGA OCTUBRE MANGA OCTUBRE MANG

PLANETA-De AGOSTINI

ALITA nº2 (3ª Parte)
Yukito Kishiro
48 págs. / 275 ptas.

BASTARD!! Tomo nº5
Hazushi Hagiwara
200 págs. / 1.200 ptas.

DRAGON BALL S. Roja nº42
Akira Toriyama
48 págs. / 275 ptas.

DRAGON BALL Tomo nº6
Akira Toriyaama
192 págs. / 995 ptas.

FLY nº41
Riku Sanjo / Koji Inada
48 págs. / 275 ptas.

LICANTHROPE LEO nº5
Kengo Kaji / Kenji Okamura
48 págs. / 275 ptas.

RANMA 1/2 nº6 (3ª Parte)
Rumiko Takahashi
40 págs. / 250 ptas.

SHONEN MAGAZINE nº13,14
Revista de Manga
100 págs. / 550 ptas.

NOVEDADES SALÓN DEL MANGA

FATAL FURY nº1
K. Shizawa
40 págs. (serie de 10 números)

X 1999 nº1
CLAMP
64 págs. (serie de 3 números)

ASSASSINATION BLUES nº1
Caribu Marley / T. Matsumori
64 págs. (serie de 8 números)

NEO-TOKIO, ZONA CREPUSCULAR nº1
Yajima / Hayase
48 págs. (serie de 5 números)

SAILOR MOON ANIME nº1
48 págs. (serie ilimitada)

ICZER ONE
Toshihiro Hirano
Novela Gráfica

CYBER TOKIO
Pure
Novela Gráfica

NORMA Editorial

ANGEL nº11
U-Jin
48 págs. / 375 ptas.

CITY HUNTER nº19
Tsukasa Hojo
48 págs. / 375 ptas.

DARK ANGEL nº7
Kia Asamiya
64 págs. / 395 ptas.

GAMMA nº8
Yasuhito Yamamoto
64 págs. / 395 ptas.

ORANGE ROAD nº19
Izumi Matsumoto
48 págs. / 375 ptas.

SILENT MÓBIUS nº11
Kia Asamiya
48 págs. / 375 ptas.

VIDEO GIRL AI nº21
Masakazu Katsura
48 págs. / 375 ptas.

VISIONARY nº7
U-Jin
16 págs. / 125 ptas.

NOVEDADES SALÓN DEL MANGA

LOS MONSTRUOS DE SHANG-HAI nº1
Takuhito Kusanagi
Novela Gráfica
(Incluye páginas a color)

ELEMENTALORS nº1
Takeshi Okazaki
Novela Gráfica
(Incluye páginas a color)

OTAKU nº4
Revista
Número especial Salón del Manga.

GLÉNAT Ediciones

KABUKI nº5
Revista Manga
48 págs. / 325 ptas.

SUEÑOS nº14
Rafael Sousa / Javier Sánchez
32 págs. / 225 ptas.

A la fecha del cierre de la revista no pudimos confirmar las novedades de **Glénat**, pero posiblemente nos sorprendan con la edición del manga original de **Sailor Moon**, creado por **Naoko Takeuchi.**

CAMALEÓN Ediciones

NEKO nº13
Revista Manga
52 págs. / 390 ptas.

DRAGON FALL nº8
Hi no Tori Studio
32 págs. / 325 ptas.

KAMI SEEDS nº3
Carlos portela
32 págs. / 325 ptas.

NOVEDADES SALÓN DEL MANGA

BOUM nº1
Carlos J. Olivares
32 págs.

HIROMI nº1
Roger Ibáñez
32 págs

AKUMA nº1
Roke González / Núria Peris.
32 págs.

ZEON nº1
Mateo Guerrero
32 págs.

MANGA VIDEO

RECORD OF LODOSS WAR Cap.5
1.995 ptas.

STREET FIGHTER II, THE MOVIE
2.995 ptas.
Por fin llega a España la obra cumbre de Street Fighter... ¡La película de animación! Si el film de imagen real te pareció una basura, no te pierdas esta película de reciente producción. Su excelente guión y su animación de infarto te dejarán con la boca abierta... ¡Imprescindible!

VIDEO OCTUBRE VIDEO OCTUBRE VIDEO OCTUBRE

ESCRIBIENDO sobre MANGAS

por Jorge Riera

-UNO-

En el poco tiempo que lleva un servidor escribiendo sobre tebeos, escribiendo sobre mangas, uno se encuentra más a menudo de lo que desearía con lectores incoherentemente ofendidos y aficionados sedientos de sangre proclives al insano ejercicio del lanzamiento de amenazas de muerte, tanto en su vertiente escrita como verbal. Así, lo que en un principio puede parecer una entretenida y didáctica actividad, llega a convertirse, si no posees un tacto fuera de lo común, en una peligrosa forma de ganarse legiones de enemigos y una temeraria reputación de insaciable sabiondo demoledor del medio.

Parece mentira que algunos no hayan reparado aún en que la mayoría de los que firmamos en esta u otras publicaciones, normalmente tan solo somos aficionados (eso sí, con unos comics leídos y unas horas frente al aparato catódico de más) que expresamos parte de las ideas o sensaciones que dicha lectura o visionado nos ha proporcionado. Y soy feliz de que a ti te haya gustado y a mí me haya parecido insoportable. Opiniones, sólo opiniones. Ahí está el juego.

-DOS-

Los fanzines sobre manga lo han tenido muy fácil. Atrás quedaron los días en los que cualquier amante del comic-book americano o las viñetas europeas veía su entrañable puñado de fotocopias enmohecerse en cada una de las librerías especializadas de su ciudad donde había sido entregado con cariño y en depósito. Únicamente amigos y familiares llegaban a disfrutar del condenado engendro. Con el tebeo japonés y su correspondiente animación no ocurriría lo mismo o, al menos, las probabilidades de fracaso comercial de un producto de este estilo eran reducidas a un tanto por ciento casi ínfimo. De pronto, te



percatabas de que combinando ciertas dosis de inteligencia, buen material importado y entusiasmo, tu fanzine lograba sobrepasar el centenar de ejemplares vendidos. Y, si tenías suerte, en el próximo número volverías a reinvertir lo ganado, colocándole una flamante portada a color que ayudaría a sacar unas pesetillas para el **Shonen Jump** de la semana que viene. Genial. Así, publicaciones como **MANGAZONE**, **MANGANIME**, **JAPAN ANIME FANCINE** u **OTAKU PRESS**, lideradas por aficionados eminentemente amateurs, alcanzaban en pocos números, una calidad de edición que ya hubieran querido para ellos prozines míticos de la talla de **TRIBULETE**, **WOPITTI WHOP!** o **FUNNIES**. Auténticos profesionales de la historieta que, en ocasiones no pasaron de la imprenta rápida.

Lo dicho: han faltado lágrimas y sufrimiento. Ha faltado sangre, carne y sentimiento.

-TRES-

Existe una fijación casi obsesiva por parte de los otakus supuestamente más exigentes y de la prensa especializada más obstinada, de perseverar de manera eterna acerca de las infames adaptaciones editoriales que de mangas y animés se realizan en nuestro país. Los unos y los otros se ceban a gusto con editores, redactores, traductores, rotulistas y actores de doblaje sin conocer siquiera el proceso de adaptación de un tebeo o una cinta de animación. Bien. Llega incluso un momento en el que diferentes frases alcanzan la categoría de insoportables e irracionales muletillas que acompañan diversos escritos o declaraciones, usualmente referidas a la traducción y adaptación gráfica o en el mejor de los casos a la labor del doblaje animado. Lo mejor de todo, es que normalmente, estos son los recursos para dárselas de aficionado severo e inexorable.

Dejemos ya de persistir en algo lógico y excesivamente manido. Errores los hay en todos lados al igual que adaptaciones pésimas y ediciones dignas de los más sinceros elogios. Y preocupémonos de que no nos endilgen los mangas-basura de relleno que se presentan como la sensación de la temporada. A veces el envoltorio es lo que menos interesa. Lo importante está en el contenido.

Jorge Riera



EL ÚLTIMO DÍA DE JUDITH COEN

















NO ME DEJARÍAN SALIR DEL PAIS. MIS ESTUDIOS SON DEMASIADO IMPORTANTES, SIN EMBARGO ESTA SITUACIÓN NO ES BUENA PARA UNA JOVEN DE SU EDAD. DEBO PENSAR EN SU BIENESTAR. BREINER, AMIGO ¿PUEDO PEDIRLE UN FAVOR?



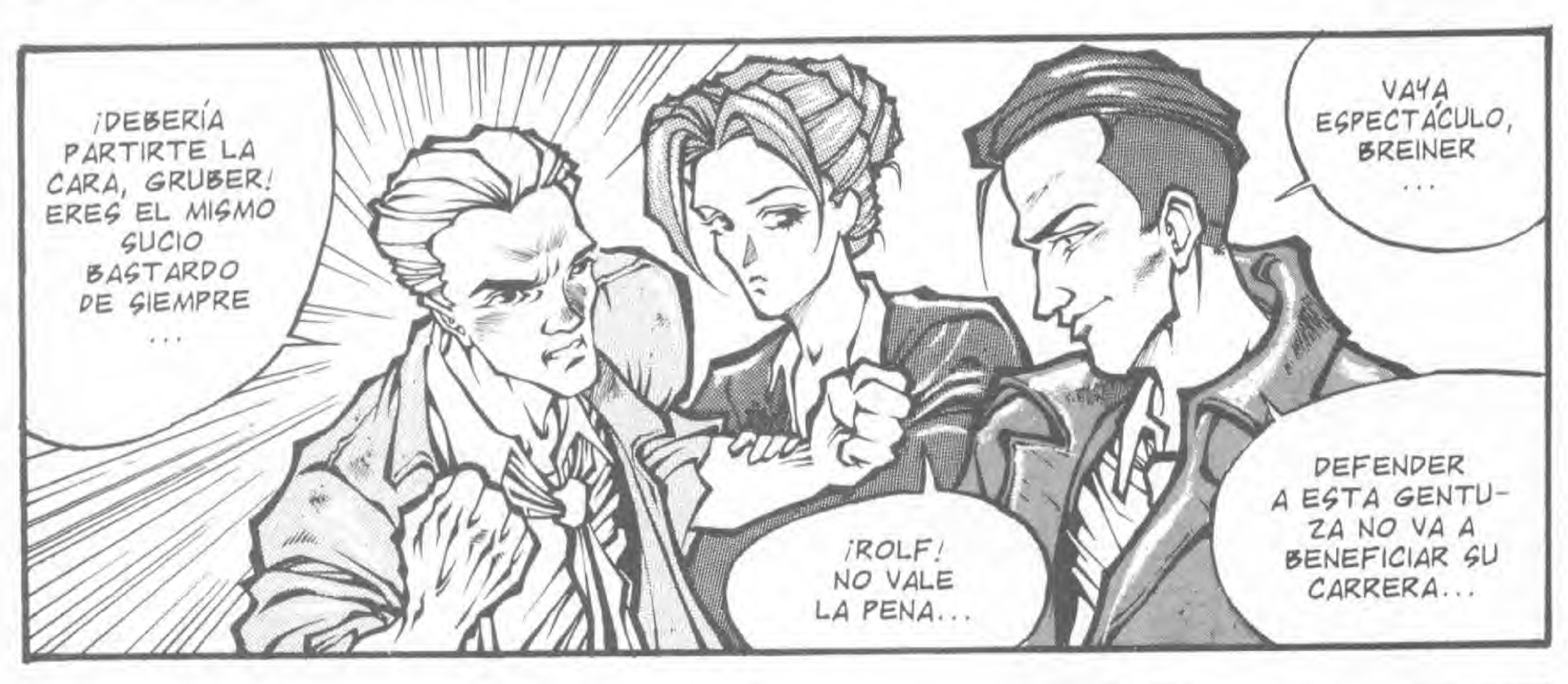






VAYA, VAYA... LA JOVEN JUDITH COEN ES LA NUEVA ZORRITA DEL OFICIAL BREINER... NO CREAS QUE LAS AMISTADES TE VAN A SALVAR DE LO QUE TE MERECES.

?

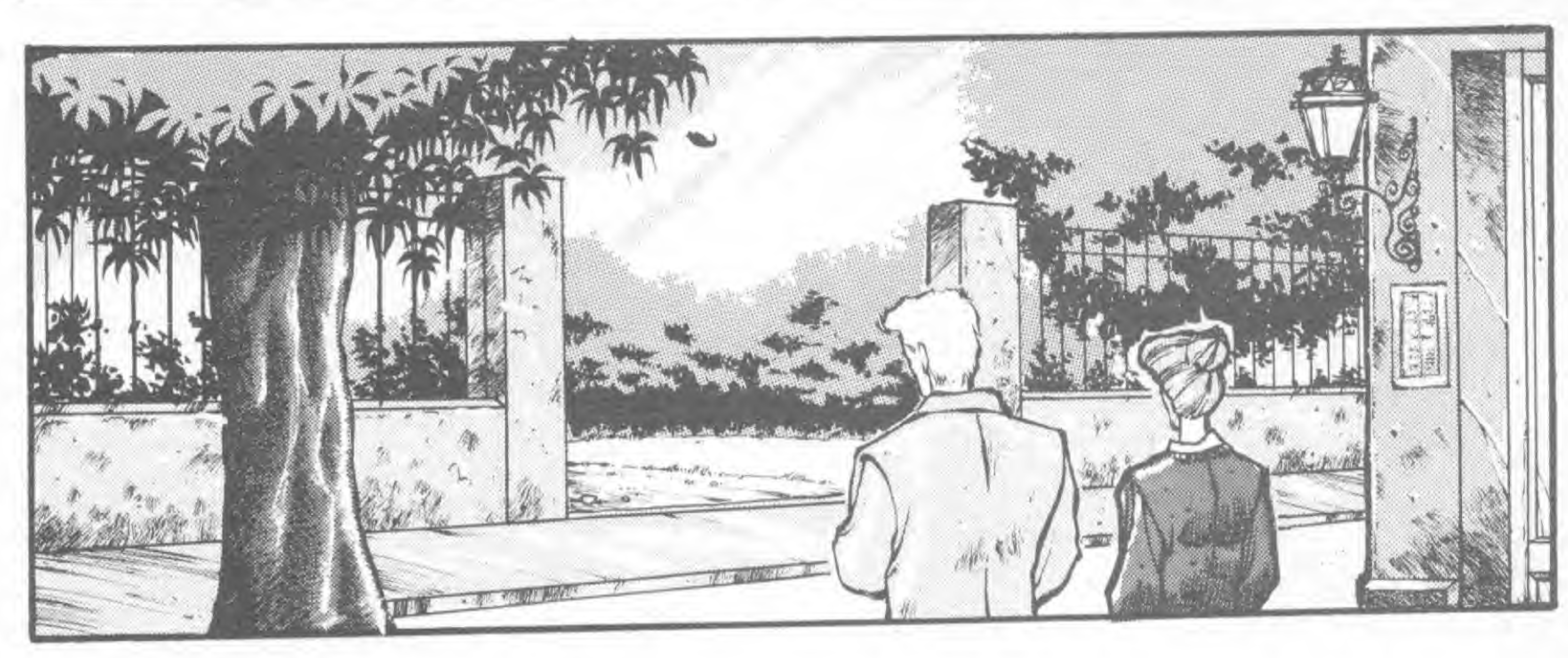





ESE MALDITO GRUBER... AHORA ESTÁ EN LA GESTAPO. NUNCA ME PERDONÓ QUE LE RECHAZARA Y NOS HACE LA VIDA IMPOSIBLE. SI NO FUERA POR EL INTERÉS QUE TIENEN POR MI PADRE...
¡BAH! OLVÍDALO... ALGÚN DÍA RECIBIRÁ SU MERECIDO ... ¡VENGA! ¿A DÓNDE QUIERES IR?


¿QUÉ TAL UNA TRANQUILA VISITA AL PARQUE?


¡ESPLÉNDIDA IDEA, ROLF!



¡MIRA, HUMO!
¡LA CASA!
¡PADRE!
¡VAMOS, CORRE!




¡¡VETE DE AQUÍ!!
FSH!
POW
¡CRAK!
OUGH!


¡CUIDADO ROLF! ¡A TU ESPALDA!


!?


BLAM




¡WOO!




¡AAAH!
POR TU CULPA, EL REICH HA PERDIDO UN ARMA IRREMPLAZABLE Y EL DR. FRANK HA MUERTO...
... Y SIN LOS PLANOS NO PODREMOS REPRODUCIR UNA NUEVA UNIDAD...
¡PAGARÁS MUY CARA TU TRAICIÓN!
¿SABES? EL DR. FRANK ME DIJO UNA VEZ QUE TENIAMOS LAS ESTRELLAS AL ALCANCE DE NUESTRAS MANOS...
EL PROBLEMA ES QUE NO SE PUEDE COGER A UNA ESTRELLA CON EL PUÑO CERRADO...
FIN by: ROKE & ROGER .95.



Dentro del panorama del manga de los ultimos años siempre ha habido una obra saliente entre todas las demás, que no es otra que la archiconocida DRAGON BALL de Akira Toriyama. A pesar de su gran éxito, la llegada de otras series y la confirmación de unos autores que hasta la fecha sólo eran una promesa o una realidad a medias, hizo posible que llegaran a competir con la obra cumbre de Toriyama. Uno de estos autores es el genial y singular Masakazu Katsura, que con su más famosa serie, VIDEO GIRL AI, alcanzó el estrellato y el reconocimiento por parte de todos los otakus del manga.

Esteban Canalejo



Katsura ha tenido un pasado que, para poder comprender un poco más sus obras, debemos conocer. **Masakazu** nació un 10 de Octubre del año 1962 (en la actualidad, pues, cuenta con 33 años) en la prefectura japonesa de Fukui. Desde pequeño mostró aptitudes para esto del manga, pero siempre se lo tomaba todo a broma y la verdad es que no tenía nada claro que es lo que sería de mayor. Un ejemplo claro de esto fue la respuesta que escribió en una redacción del colegio en la que le preguntaban qué sería de mayor: director de unos grandes almacenes. Como ya se había dicho antes, **Katsura** comenzo a hacer manga en la escuela primaria, donde realizaba tiras de comics. Pero no fue eso lo que le impulsó a seguir haciendo manga, sino la influencia de un amigo y compañero de clase. El hecho de que este fuera admirado por compañeros y profesores a causa de los mangas que hacía impulsó al joven **Katsura** a hacer lo mismo, para que los demás le admiraran también.



La verdad es que nuestro autor no ha seguido nunca el camino más normal para llegar a ser un profesional del manga. De pequeño ya lo hizo ver así, ya que no le interesaban mucho las obras de los autores japoneses. Una de las pocas cosas que leía era el manga titulado **BAKABON** y el único autor cuyo estilo lograba atraerlo era **Fujio Akatsuka**. Un dato ha reseñar es la opinión que tenía por aquel entonces del estilo del **Jump**, al que consideraba como un exponente del erotismo. No deja de ser curioso.
De los extranjeros sólo conoce a **Moebius**, del cual reconoce que tiene un estilo muy interesante; aunque también confiesa que le gustan mucho las historias de superhéroes, teniendo predilección por **Batman** (al cual, en más de una ocasión homenajea en sus obras).
Una de las pocas cosas que tiene en común con los autores de manga, como **Kia Asamiya**, es utilizar las películas como fuente de inspiración para futuras obras (como se verá más adelante con **VIDEO GIRL AI**).

La primera vez que se presentó a un concurso fue cuando aún hacía primaria, **Katsura** se presentó siempre a los concursos **Tezuka**. Su objetivo no era otro que el primer premio, con el cual podría comprarse una cadena estéreo. Pero como les pasa a muchos, no ganó y tuvo que esperar a su segunda oportunidad. Ésta le llegó cuando ya cursaba escuela secundaria (BUP), presentándose con una obra titulada **TSUBASA**, con la que al fin logró el primer premio y su sueño dorado: la cadena estéreo. A partir de aquí su nombre empezó a sonar entre los editores como el de una estrella en ciernes. No contento con lo conseguido, se presentó al concurso el año siguiente, esta vez con la obra titulada **TENKOUSEI WA HENSOOSEI**, con la que consiguió el subcampeonato. Respecto a su primera obra, **TENKOUSEI** tenía un estilo más cómico, más cercano al humor que **Katsura** destilaba en su epoca colegial. Después de recibir estos premios, estaba claro que acabaría siendo un gran autor de manga, aunque él mismo diga que no tenía una idea clara de lo que le deparaba el futuro. Sus primeros trabajos fueron editados en una revista que no tenía una gran tirada y por eso su trabajo no se dio a conocer de manera profesional hasta que pasó a realizar su primera obra serializada semanalmente para el **SHONEN JUMP WEEKLY** de la **Sueisha**, esta llevaba como título **WINGMAN**. Antes se ha dicho que su paso a la profesionalidad no fue todo lo normal que se supone para un autor de manga. Un ejemplo de esto es que **Katsura** no fue ayudante de ningún autor, ni estudió, ni tuvo relación con la animación, sino que pasó directamente al plano profesional desde la escuela secundaria.

Otro de las facetas de **Katsura** es la de investigador y experimentador. **Masakazu** siempre tiende a experimentar en sus obras, una de las cosas con las que más trabaja es con las tramas mecánicas. Además tiene siempre una gran obsesión con el realismo gráfico y gran prueba de ello son las vistas y los decorados que aparecen en **VIDEO GIRL**, hechas con bases fotográficas y tramas mecánicas. También llama mucho la atención el gran sentido del humor que infunde a sus obras y a todo lo que las rodea, un ejemplo de esto son las autocaricaturas que aparecen a veces en entrevistas hechas por él a cantantes (ver **PRESENT FROM LEMON**). Como se ve, **Katsura** es un autor atípico, cosa por la cual no es de extrañar que sea toda una estrella del manga.

La Obra

PLAY

WINGMAN

1983 (nº19 WSJ) a 1985 (nº35 WSJ)

WINGMAN supuso su primer trabajo como profesional para **Sueisha**, aunque sus primeros pasos no fueron fáciles. Trabajaba solo (más tarde conseguiría reunir a 5 ayudantes con los que formaría el **Studio K2R**, que pronunciado en inglés suena **Katsura**), pero tenía que aprovechar la oportunidad única que se le brindaba y al final logró salir airoso. Tanto, que convertiría en la segunda obra más larga de **Katsura** con 13 volúmenes recopilatorios. La idea era buena, una historia de héroes transformables, ya que este género todavía no había sido explotado y por tanto resultaba bastante original. La intención de **Masakazu** era la de realizar una historia de carácter serio, pero al final acabó siendo casi lo contrario. El resultado final fue una serie de superhéroes a la japonesa, pudiendo ser aceptada como un gakuen (género del manga que nos relata historias de comedia estudiantil).

El estilo gráfico que emplea **Katsura** en **WINGMAN** poco tiene que ver con el actual, aunque comenzaban a destacar algunos detalles del futuro **Katsura**. A lo largo de los trece volúmenes de los que consta la serie se puede observar su evolución como dibujante y guionista; viéndose por otra parte como la acción prima por encima de todo, sin desarrollar los personajes, cosa que seguiría haciendo hasta **PRESENT FROM LEMON**.

El argumento en sí nos lleva a una escuela de secundaria, donde un estudiante llamado **Kenta** (que posee gran afición a las historias de superhéroes) se disfraza de **Wingman**, el aliado de la justicia, con la misión de defender a los débiles y salvar el mundo de poderosos villanos. Con más buenas intenciones que otra cosa, suele terminar siempre castigado por la profesora **Matsuoka**, que no ve con muy buenos ojos que su alumno vaya haciendo el ridículo por el Instituto. Además, y como no podía faltar en una historia de estudiantes, **Kenta** está enamorado de una compañera de clase llamada **Miku Ogawa**. Pero un día nuestro protagonista tiene un inesperado encuentro con **Aoi**, una misteriosa chica que ha escapado del reino multidimensional de **Podreams** (el reino de los sueños), y que posee un libro llamado "El libro de los sueños", el cual tiene la facultad de poder convertir en realidad cualquier cosa que se escriba en él. **Aoi** se hace pasar por la prima de **Kenta** (gracias a sus poderes), pero **Miku** malinterpreta su relación y cae en una tremenda confusión.

Es entonces cuando el malvado rey de **Podreams** (llamado **Rimel**) manda a sus secuaces a la Tierra con la misión de recuperar el libro. Durante el desarrollo de la serie, **Kenta** aprenderá a utilizar las técnicas que inventa y escribe en el libro a la vez que aparecen nuevos aliados y villanos cada vez más poderosos. El final es obvio, la justicia triunfa y **Kenta** logra arreglar las cosas con **Miku**.



CHOOKI DOOIN VANDER

1985 (nº52 WSJ) a 1986 (nº21 WSJ)

Después del éxito de **WINGMAN**, **Katsura** optó por producir una nueva historia de héroes transformables, ya que era la forma más segura de volver a tener éxito. Este trabajo (el primero de dos obras cortas de tan solo 2 volúmenes) no nos muestra nada nuevo dentro de este género heroico, repitiendo una y otra vez sus características (invasión alienígena o por el estilo, junto a uno o más héroes de aire cibernético dispuestos a luchar por el bien de la Tierra), aunque el estilo de **Katsura** se deja notar -los típicos líos sentimentales que siempren aparecen en sus obras o el humor del que hace gala muchas veces-. Quizá sea el tono más serio con el que está tratada esta obra lo que pueda diferenciarla de **WINGMAN**, ya que el mismo autor reconoce que quería realizar una historia más seria que cómica. Otra de las cosas que se pueden observar a lo largo del manga es la constante evolución en el dibujo de **Katsura**, al que se ve cómo empieza a experimentar con sus obras -el vestuario de los personajes es más complejo, mientras que empieza a dar forma definitiva a sus personajes-. En fin, un paso más en su particular búsqueda de la perfección.

La historia es bastante típica, un invasor (**Zord**) ha caído en la Tierra y ha perdido sus poderes (que se encuentran en dos marcas al estilo de **STAR BRAND**) y que ahora pretende recuperar enviando a sus secuaces más fuertes, entre los cuales se encuentran los hermanos **Dran**. En esta historia los protagonistas son **Minaho Morimura** e **Hiroshi Fujieda**, el primero forma parte del grupo de defensa antialienígena, que está desarrollando el **Vander** (un exoesqueleto al cual se puede acceder si dos personas se fusionan, disparando un rayo a un colgante

▷ Sigue

especial). El primer candidato resulta ser un inútil y **Minaho** piensa que nunca se podrá ver a **Vander** en acción... pero ella no sabe que no muy lejos del centro donde trabaja se halla la persona adecuada. **Minaho**, atraída por algo especial, coge a **Hiroshi** (al cual no conoce) y se montan en una noria. El ataque de uno de los secuaces de **Zord** provoca la fusión de los dos jóvenes, consiguiendo que el verdadero **Vander** actúe por primera vez. Tras la derrota del monstruo, **Hiroshi** entra a formar parte del grupo de defensa, aunque tiene que estar soportando la pegajosa presencia de **Minaho.** Mientras tanto, **Zord** envía como último recurso a los letales hermanos **Dran** (que pueden fusionarse y dar lugar al **Black Vander**). Tras una serie de luchas apocalípticas llega el turno de **Zord** (que ha logrado volver a reunir su poder, absorviendo las marcas que poseían **Minaho** e **Hiroshi**). El final es una lucha entre **Zord** y **Vander** que acaba de la forma más trágica para ambas partes. Este final tan atípico es quizá lo mejor de esta corta obra, aunque con esto no se quiera decir que sea mala, sino más bien corriente y poco significativa para la carrera de **Katsura**.



PRESENT FROM LEMON

1987 (nº33 WSJ) a
1987 (nº51 WSJ)



Este trabajo representa el principio del fin de la evolucion gráfica y argumental de **Katsura**. Si hasta ahora había predominado la acción y la aventura dentro del marco del género de los héroes transformables, a partir de este momento nuestro autor dará más importancia al desarrollo de los personajes y su relación entre ellos a la vez que alcanza el virtuosismo gráfico que le haría famoso en **VIDEO GIRL AI.**

Esta vez trata de escribir una historia sobre el enrevesado mundo de los "idol singer" (cantantes-estrellas juveniles). Este tema siempre está presente en la vida de los jóvenes japoneses, ya que siempre aparecen nuevos cantantes que atraen su atención, tanto si son chicas como chicos. Estos cantantes (que suelen tener entre 14 y 18 años) llevan un estilo de vida un poco agitado, siempre viajando y actuando, realizando y produciendo nuevas canciones y álbumes; todo esto con la esperanza de que su carrera no se acorte con la edad, sino que mantengan su estatus de estrella bien entrados los 20 años. Si lo consiguen son unos afortunados, ya que la malyoría acaban desapareciendo ante el empuje de los nuevos ídolos.

Hay que recalcar que nuestro autor conocía bien el mundo en el que se tendría que mover, tanto por su afición al cante (interpretó el tema de la serie de TV de **WINGMAN**) y por su amistad con varias cantantes, entre ellas **NORIKO SAKAI** y **MARINA WATANABE**. Pero había un problema, este tema estaba siendo bastante utilizado (sobretodo en el animé, como es el caso de la maravillosa serie **ERIKO**) y por eso tuvo que ingeniárselas para crear una historia más o menos original. Para eso cambió a la típica jovencita por un cantante masculino, que además no cantaba ni rock ni pop, sino "enka" (la canción espiritual japonesa).

La historia se centra en el joven **Lemon Sawaguchi**, que desde pequeño ha estado tocado por la desgracia. Su vida está marcada sobretodo por la muerte de su padre, **Momojirou Sawaguchi**, un famoso cantautor, a causa de un ataque de corazón. Éste le deja como recuerdo un micrófono y **Lemon**, con los ánimos de una compañera de clase, decide convertirse en un cantante tan famoso como su padre. El camino hacia la fama se le presenta en forma de concurso de TV, pero al final la ganadora es su amiga de la infancia (**Maimi Hirokawa**), ya que el director del concurso y antiguo manager de **Momojirou** no se lo quiere poner fácil. **Lemon**, sin embargo, sigue peleando y con la ayuda de varias personas entre las que destacan **Konoe Akino** (idol consagrada que tiene fe y cierto interés en el chico) e **Hiroyuki Kobayashi** (diseñador de moda y músico callejero), consigue lograr su propósito, no sin antes tener que enfrentarse a las artimañas de sus contrincantes (**Makoto Yagashira** y **Fujin Hayashi**).

Al final, éxito y amor para el pobre **Lemon**; todo un final para un buen trabajo de **Katsura** justo antes de su despegue definitivo como autor internacional de culto.



NOVEDADES OTAKU

VIDEO GIRL AI

1989 (n°51 WSJ) a 1992 (n°18 WSJ)

Tras **Present from Lemon**, **Katsura** tardó un año en volver a realizar una serie para **Shonen Jump**. En este periodo de tiempo, realizó alguna que otra historia corta autoconclusiva y tuvo horas libres para pensar cuál sería su próximo trabajo. **Masakazu** no parecía encontrar un tema lo suficientemente original como para tener éxito y esperó alguna sugerencia de su editor. Éste, con muy buen ojo, le dijo que realizara una historia de amor. Tras mucho pensar la idea le vino al ver la película **Amusing Story**, donde una chica sale de una revista cuando se le moja con un líquido mágico.

Con **Video Girl Ai** no pretendía crear un gakuen normal como podría ser **K.O.R** (donde los enredos y las escenas cómicas se eternizan), sino que buscaba algo mucho más realista. Su experiencia con este género ya venía de lejos, pero con **Video Girl Ai** se esforzó al máximo para convertirlo en todo un "bestseller".

Una vez establecida la base de la historia, una chica que salía de un vídeo, desarrolló un interesante argumento (que no explico porque todos la conocemos gracias a su edición española) con el que pretendía cautivar al lector con sus tintes cómicos y dramáticos. Sin embargo, **Katsura** empezó a dejar de lado el tono cómico del principio y tomó como verdadero motor de la serie la descripción y el desarrollo de los personajes, lo que piensan de ellos y lo que les rodea. De ahí viene el gran éxito de la serie.

Masakazu, como bien reconoce, utilizó métodos muy concretos que hacen que esta serie sea diferente. Por ejemplo, a lo largo de los 13 volúmenes que ocupan la historia dota a los personajes de una ambientación poco corriente, huyendo siempre de los tópicos y haciéndoles pasar de situaciones tensas y dramáticas a las más paranoicas e hilarantes; de los ambientes más realistas a los más fantásticos, del erotismo más arrebatador al infantilismo y al más completo absurdo. Todo ello sin pausa, sin dar tiempo a reaccionar, pero con una maestría tal que es capaz de dotar de coherencia a toda la historia.

A nivel artístico, **Katsura** llega a su evolución final, siendo capaz de adaptarse a esta variedad de situaciones, plasmando a la perfección tanto las escenas de humor como las más serias, dotando a la mayoría de viñetas de un realismo casi fotográfico. Esto es particularmente notable en los cuerpos y en los rostros femeninos, en el mobiliario, en la arquitectura y en las máquinas. Una de las causas de este realismo se debe al abundante y correcto uso de sombras (mediante tramas mecánicas) y a un cuidadoso y elaborado diseño de los ambientes, tanto interiores (como la casa de **Yota**) como exteriores.

También lo que se puede observar con detenimiento en **Video Girl Ai** es el peculiar concepto de la página (muy llamativo) y un manejo de la viñeta muy cuidadoso, sorprendente y que demuestra una gran planificación a la hora de abordar su trabajo. Es imposible no percatarse de que **Masakazu** tiene una visión muy cinematográfica de las páginas, acercamientos progresivos en varias viñetas, diversas secuencias de un mismo movimiento, barridos verticales y horizontales, ampliaciones... en definitiva, toda una maravilla.

A causa del realismo impreso en sus viñetas, en este caso en la descripcóon de escenas de contenido "erótico-sexual", nuestro autor recibió algunas críticas injustas e incluso se llegó a censurar el mismo manga. Algunas asociaciones de padres japonesas creyeron excesivo el realismo de este tipo de escenas y pidieron que se tomaran algunas medidas. En Japón, la fuerza de estas asociaciones es bastante grande y **Sueisha** no tuvo más remedio que retocar algunas viñetas que aparecían concretamente en los volúmenes 3 y 5 (la censura se realizó a partir de la segunda impresión de los tomos). La censura consistió, en la mayoría de los casos, en la simple adición de unas braguitas o similares... siendo distinto el caso del volumen 5, en el que se llegaron a quitar dos páginas completas...

Otro de los motivos de la gran acogida de **Video Girl Ai** es el realismo con el que trata a los personajes, haciendo que el lector conecte rápidamente con ellos y logre identificarse con los protagonistas. Muchas veces se ha especulado con la posibilidad de que esta obra contuviera elementos autobiográficos o vivencias del propio autor... **Katsura** no lo desmiente, pero asegura que son situaciones muy diferentes a las que él vivió.







VIDEO GIRL LEN

1992 (nº19 WSJ) a
1992 (nº31 WSJ)

Después del éxito rotundo que supuso **Video Girl Ai**, **Katsura** realizó sin pensárselo dos veces una secuela, donde la protagonista sería otra Video Girl. La verdad es que esta secuela no aporta nada nuevo dentro del análisis del autor, siguiendo los mismos esquemas que la anterior. La serie (que abarca los volúmenes 14 y 15) no pareció tener el éxito deseado, ya que pronto dejó paso a otras series del **Shonen**, terminando su publicación en sendos especiales de otoño y navidad del mismo año.
Quizás lo más interesante de esta historia sea la aparición de **Yota Moteuchi**, que cuenta ahora con 25 años. Pero él no es el protagonista de la historia, ya que ésta gira en torno de un alumno suyo (cuya historia es paralela a la que él vivió en el pasado.
Han pasado casi 8 años, y ahora **Yota** (a fuerza de perseverar) ha logrado colocarse como asistente en un curso de dibujo de una escuela privada, además de realizar en su tiempo libre libros de pintura y arte. **Yota** se ve reflejado en un alumno suyo llamado **Hiroma Taguchi**, un joven tímido y reservado de 14 años, que también ha tenido desengaños amorosos, y que ahora está enamorado de una compañera de dibujo (**Ayumi Shirakawa**). Por otro lado encontramos a **Shooko Ozawa**, que va al mismo instituto que **Hiroma,** y del cual está enamorada desde hace tiempo.
Siendo el chico incapaz de mostrarle sus sentimientos a **Shirakawa** recibe la ayuda de su mejor amigo (**Toshiki**), aunque su intento de conquista resultaría desastroso. Es entonces cuando se reúne con **Toshiki** y ambos se encuentran de repente delante de dos **Gokuraku**. Los dos amigos deciden entrar en el **Neo Gokuraku**, de donde acaban por llevarse una cinta: la cinta de **Video Girl Len Momono** (que es un prototipo). **Len** resulta ser una encantadora Video Girl de 14 años, fogosa y pasional, que esta vez posee el programa correcto y que intentará ayudar en todo lo posible a **Hiroma** en su lucha particular... y consolarlo, claro está.

D.N.A.²

1993 (nº36 WSJ) a
1994 (nº29 WSJ)





Poco tiempo transcurriría entre el adiós de **Video Girl Len** y la llegada de esta nueva serie de la factoría **K2R**. Entre estas dos obras **Katsura** seguiría realizando pequeñas obras en busca de un nuevo filón de éxito. Cuando salieron a la luz pública los experimentos que relacionaban el factor del amor y el DNA, nuestro autor tuvo la idea definitiva para su nueva obra.



Preparó la nueva serie de manera concisa y determinada para que fuera serializada semanalmente. Dejó de lado los experimentos y estudió concienzudamente la estrategia comercial, manteniendo el estilo argumental de **Video Girl Ai** y aprovechando su evolución gráfica para hacer planchas más espectaculares.
DNA² es lo más parecido al prototipo de gakuen normal, una obra donde la fantasía y la comedia están cogidas de la mano, no sin haber algo de seriedad, aunque no mucha a lo largo de los 5 volúmenes de la colección.

El protagonista de la serie es un estudiante llamado **Junta Momonari**, chico muy tímido que tiene la extraña costumbre de vomitar cuando se encuentra en una situación embarazosa con una chica. El ser amable y encantador, a la vez que bastante mono, hace que bastantes chicas estén interesadas en él, como es el caso de su amiga de la infancia (**Ami Kurimoto**) o de compañeras de colegio (**Kotomi Takanashi** -amiga de Ami- o **Saeki Tomoko**). Además de eso , **Junta** lleva en su ADN un gen que en breve le dará un atractivo inevitable, que provocará en un futuro no muy lejano graves problemas de superpoblación.

Sin que sepa nada, la llegada de una extraña persona cambiará la vida de **Junta** y de todos los que conviven con él. Esta extraña persona resulta ser una chica llamada **Karin Aoi**, que ha viajado 63 años desde el futuro para eliminar la amenaza del **Megaplayboy**. Según cuenta, en su futuro, un joven llamado **Junta** (no podía ser otro) poseía un atractivo genético tal que acabó por dejar embarazadas a 100 mujeres, sus hijos heredaron el gen y no se les ocurrio otra cosa que imitar a su padre... La situación degeneró hasta el extremo de controlar la natalidad y crear un organismo que se encargara de ello: el departamento para el control de la población. **Karin** es una oficial de este departamento, y además tiene el aliciente de una increíble recompensa por el éxito de la misión.
Para contrarrestar el efecto del **Megaplayboy** está armada con una pistola que contiene unas balas especiales con una droga llamada DCM que tendrá un efecto de bloqueo sobre la acción del gen de **Junta**. La cuestión es que tras encontrar a **Junta** y dispararle la droga, **Karin** se da cuenta de que se había equivocado de bala. Ésta tendrá una consecuencia fatal para ella porque hace que las facultades del **Megaplayboy** despierten.

A partir de aquí la historia se enreda hábilmente, con **Karin** intentando por todos los medios que **Junta** se enamore de alguien y contrarreste su, digamos... virilidad.



SHADOW LADY

1989 (nº51 WSJ) a 1992 (nº18 WSJ)

Bajo este título han aparecido hasta el momento 3 historias diferentes. La primera data de finales de 1992 y principios de 1993, cuando **Katsura** había terminado la saga de las Video Girl y empezaba un período de experimentación y de búsqueda de ideas para su nueva obra.



La aparición de **Shadow Lady** en el **V Jump** fue realizada a todo color, una característica que sorprende a primera vista, ya que era algo novedoso en **Katsura**. El estilo de dibujo está a caballo entre **Video Girl Ai** y **DNA²**, pero con un cierto aire a comic-book americano (sobre todo en el diseño de los personajes). La serie terminó en el nº7 del **V Jump** de 1993, ya que **K2R** optó por concentrarse en la realización **DNA²**. La historia tiene lugar en una ciudad de este siglo, aunque la arquitectura está entre las casas de la edad media y lo más parecido al Gotham City de **Batman**, donde encontramos al magnate **Sam Rain**. Éste quiere construir un parque de atracciones en un bosque cercano a la ciudad, propiedad de **Aimi Komori**, una encantadora chica que tras su frágil apariencia esconde a la "terrible" ladrona conocida por el nombre de **Shadow Lady**. **Sam**, por otra parte, pretende atrapar a esa ladrona, ya que generalmente es víctima de sus robos e inventa para ese propósito una armadura a la cual denomina **Tecknoman**, iniciando así su batalla particular con **Aimi**.

La segunda obra con este título se publicó recientemente en el nº5-6 del **Shonen Jump** de este mismo año, y se trata de una historia autoconclusiva de unas 60 páginas. En esta serie los protagonistas son los mismos, pero nos los encontramos en su infancia, descubriéndonos así el origen de **Shadow Lady**. La acción se centra en Grey City, donde **Maito Bonda** es presentado en su nueva clase, en la que **Aimi** le conocerá y se enamorará. Sin embargo **Maito** es un chico bastante extraño, y una de sus obsesiones es perseguir y castigar a los criminales que encuentra en su camino (algo así como un pequeño **Sherlock Holmes**). **Aimi** intentará una vez impresionarle en clase de gimnasia, pero no le sale bien y éste acaba mofándose de ella. Disgustada por ello, se va a casa y su abuela, que la nota triste, le ofrece un estuche de sombras de ojos. Éste resulta ser capaz de convertir a la jovencita **Aimi** en la ladronzuela **Shadow Lady**, que le devolverá la jugada a su amado, obsesionándose **Maito** por la captura de la ladrona.

Esta pequeña historia tendría un inesperado final, aunque no habría que esperar mucho para que **Katsura** retomara la historia. Esto ha sucedido recientemente, concretamente en el numero 31 del **Shonen** (mes de Julio). Con este primer episodio comienza una serie que responde al deseo de **Katsura** de realizar una historia divertida que a la vez esté muy bien dibujada. El estilo gráfico no ha variado mucho desde **DNA²**, por lo que no vemos nada nuevo en su evolución, aunque es demasiado pronto para aventurarnos en análisis. Eso sí, promete ser una serie con gancho que muy posiblemente se traspase a la animación. La historia está centrada en la misma ciudad (Grey City) y al igual que en los otros relatos no varía el nombre de la protagonista (**Aimi Koromi**). Los personajes ya son mayores, **Braito** (es como **Maito** pero con el nombre cambiado) tiene unos 25 años y no conoce a **Aimi**. Por tanto, tenemos una nueva versión de la obra, aunque esta vez de forma definitiva.

Aimi se convierte en **Shadow Lady**, una ladronzuela de mucho cuidado y con un grandísimo sentido del humor, la cual reta a la policía a que la cojan. Los defensores de la ley no pueden con ella y acaban solicitando refuerzos, siendo **Braito** uno de ellos. En medio de este lío nos encontramos con **Demota** -la mascota de peluche de **Aimi**-, que en esta versión tiene la forma de un niño cuando **Aimi** está en estado normal y cambia solamente a la forma del pequeño **Demo** cuando ella se transforma en **Shadow Lady**. **Braito** y **Aimi** se conocen cuando éste la salva de unos depravados, haciendo que ella se enamore... y comience el doble juego y los enredos. En resumen: acción, aventura y mucho más en una desenfrenada historia de humor que a buen seguro entusiasmará a los seguidores de este gran autor.



DOSSIER

OTRAS OBRAS Y COLABORACIONES

Ya se sabe que **Katsura** hace obras de pocos tomos de duración (sólo **WINGMAN** y **VIDEO GIRL AI** superan la decena), pero su "currículum" contiene una larga lista de obras. La mayoría están recopiladas en dos tomos que se titulan **MASAKAZU COLLECTION** (publicados en los años 1989 y 1990), y lo largo de estos dos volúmenes se puede observar muy claramente su evolución como dibujante a la vez que podemos descubrir otras curiosidades acerca del autor.

Analizando el primer tomo vemos que está compuesto por siete historias, dos de las cuales son las premiadas de los concursos **Tezuka** a los que se presentó **Katsura**: **TSUBASA** y **TENKOUSEI WA HENSOSEI** (los novatos disfrazados). La primera es la historia de un androide que va al colegio y que acaba por convertirse en un héroe, mientras la segunda trata sobre una historia de amor colegial en la que una chica que no se atreve a declararse a su amor se disfraza para intentar conocerle mejor. Además de éstas, están las tituladas **CHIISANAAKARI** (1988-**Super Jump** nº5) que significa "La Pequeña Luz" y que es una historia de amor entre una trapecista y un payaso -esta es otra de las pocas hechas en color-. **NATSU NI SUZUMI** (Suzumi en verano) y **AKI NO SUZUMI** (Suzumi en otoño) nos narran sendos líos amorosos entre **Suzumi**, **Muki**, **Watanabe** y **Togashira**. Completan este primer tomo las obras tituladas **GAKUEN BUNTAI 3 PAROKAN** (El comando Parokan del instituto) que nos cuentan las aventuras de tres jóvenes -**Iguru**, **Shaku** y **Pansa**- en su lucha por derrota a todo malvado que haya en el instituto (incluidos los profesores).

El segundo tomo recoge 5 historias, que son más modernas, entre las que destaca la titulada **VIDEOGIRL COMPLETE STORY** (el denominado ensayo general de **VIDEO GIRL AI**) que apareció en el **Winter Special** del **S. Jump** de 1989. Esta obra nos narra la historia del joven **Munehiro Yamakawa**, que está enamorado de **Hiroko** -una compañera suya que trabaja de camarera-. Después de que ésta le largue una bofetada de antología, **Munehiro** se encuentra con el **Gokuraku**, en el que consigue la cinta de **Video Girl Haruno**. Ésta es una muchacha romántica, encantadora y sensual... pero una interferencia en el televisor, en el que estaba saliendo la imagen de un hombre, provoca



que **Haruno** se convierta en una chica enérgica y un tanto masculina. Pero eso sí, muy complaciente. Además de ésta, encontramos otras historias como **ENTRANZE** (**Winter Special S.J** de 1988), que constituye una de las pocas colaboraciones de **Katsura** con otros autores (en este caso con Hiroshi Ooba) y que nos cuenta otra historia de amor escolar entre Megumi y Kageura. Otra obra es la titulada **SUZUKASE NO PANTENON** (**Summer Special S.J** de 1986), historia en la cual **Ai** (que se convierte en la heroína **Partenón** cuando se quita sus braguitas) es objeto de algunas trampas por parte de algunos compañeros de clase, con el fIn de descubrir la identidad de tan curiosa heroína. Completan el tomo las historias tituladas **KANA** (1986-n.48 de **S.J.**) y **VOGUMAN** (**Spring Special** del **S.J.** de 1985), que es una historia tipo **ULTRAMAN** donde los protagonistas son **Yuki Shibada** -que se transformará en **Voguman**- y su novia **Tsugumi Kitahara**.

Junto a estos dos tomos se encuentran otras historias más recientes que no han sido incluidas en recopilatorios. Estamos hablando de **WOMAN IN THE MAN** y de **ZETMAN**. La primera apareció en el nº5-6 del **S.J.** de 1993, entre **VIDEO GIRL LEN** y **DNA²**, y nos cuenta la historia de un chico llamado **Gooriki Tsuyomaru**, bastante perezoso y débil... cosa que contrasta con su padre, que lleva un dojo de artes marciales. El único apoyo es el que recibe de su amiga **Hazumi**, la cual le saca muchas veces de apuros gracias a su fuerte carácter. Un día **Ryugi**, un fuerte luchador, se burlará de **Gooriki** y le reta a un futuro combate para demostrar que también es fuerte. **Hazumi** le ayudará a entrenarse con una máquina de partículas especial, pero con la mala fortuna de intercambiar sus cuerpos... La segunda historia es mucho más reciente, ya que salió publicada en el **Autumn Special** del **S.J.** de 1994. En esta obra nos encontramos a un joven de 24 años, **Jin Kurono**, que no ha tenido precisamente una infancia feliz (su padre y madre murieron cuando era pequeño) y que trabaja de programador. Así crea un juego llamado **Zetman** en el cual te conviertes en el superhéroe a partir de realizar buenas acciones. El juego acaba por desorientar a **Jin**, el cual ya no distingue muy bien el mal del bien, pero gracias a **Saciko** (su única amiga) consigue volver a la normalidad... aunque por poco tiempo, creando primero un malvado virtual y convirtiéndose después en el propio Zetman.

Por último, y no menos importante, encontramos las colaboraciones que **Katsura** ha realizado con otros autores. La primera es la que hizo con el guionista **Sukehiro Tomita**, con el que realizó el **Jump J Book** (novelas basadas en mangas) de **Video Girl**. En él se narran 3 historias en las que intervienen 3 Video Girls: **Ai**, **You** y **Yume**. La labor de **Katsura** es la de realizar las ilustraciones para la novela (unas pocas).
Otra colaboración destacada es la que hizo recientemente como diseñador de personajes para la serie de 6 OVAs de **IRIA** (**ZEIRAM, THE ANIMATION**), resultado de la colaboracion entre **Keita Amemiya** (productor), **Masakazu Katsura** y **Tetsuro Amino** (director). La serie ha gozado de éxito y sin duda el trabajo del autor es digno de elogio, creando una de las heroínas más carismáticas del animé. ● ● ●



OTAKU



ADAPTACIONES

La primera obra adaptada de **Katsura** fue **WINGMAN**, que tuvo su propia serie de TV. Se tituló **YUME SENSHI WINGMAN** (Wingman, el Guerrero del Sueño) y tuvo un total de 47 episodios, emitidos entre el 7 de Febrero de 1984 y el 26 de Febrero de 1985, corriendo la producción a cargo de la **Toei Doga**. En esta versión televisiva la acción ocurre generalmente en el reino de Podreams, dejando casi de lado los combates en la Tierra, cosa que en el manga sucede casi al revés. Como dato anecdótico destacar la participación de Katsura en la canción principal de la serie.

Producto del éxito conseguido por el manga, la segunda serie en pasar a la animación fue la inimitable **VIDEO GIRL AI**. Al principio se discutió sobre el formato de producción (OVA o serie de TV), y mientras se decidía la forma idónea se procedió a la realización de una película de imagen real. En 1991, **Haruiko Kadokai** estableció las bases de lo que sería esta película, aunque se tuvieron que hacer muchos retoques físicos y argumentales con respecto a la obra original, como por ejemplo el color del pelo de **Ai**, ya que el cabello rubio no es habitual entre las japonesas.
Por fin, el 29 de Junio de 1991, la película de imagen real **VIDEO GIRL AI** realizó su triunfal estreno en las salas de cine japonesas. El staff de ésta recoge profesionales de calidad como **Ryu Kaneda** (ganador del premio al mejor director en el **Festival de Cine Fantastico Internacional de Roma** con la película **MANGETSU NO KUCHIZUKE**), **Kaori Sakagami** (como **Ai**), **Ken Oosawa** (como **Yota**), **Hirami Hamaguchi** (como **Moemi**) y **Naoteru Hosaka** (como **Takashi**), también aparece el propio **Katsura** en un par de escenas. La película es bastante satisfactoria y se basa en los cuatro primeros volúmenes, consiguiendo bastante aceptación y promocionando todavía más el manga.

Una vez la serie de papel hubo terminado, **Shueisha**, conjuntamente con la **Victor Company of Japan** (**JVC**) resolvieron por fin la realización de una serie de OVAs sobre la obra de **Katsura**. La serie consta de seis episodios de 30 minutos de duración cada una, que recogen parte de los 3 primeros tomos de la serie. Las cintas salieron al mercado a raíz de una por mes, viendo la luz la primera de ellas el 27 de Marzo del 92. Además, la serie fue editada también en formato **Láser Disc** (tres en total), saliendo el primero en el mes de Agosto con periodicidad bimestral.
Estas OVAs son soberbias y rezuman un buen gusto impresionante. Con las diferencias innegables entre ambos medios, respetan mucho el sabor original de la obra de **Masakazu**, aunque abarca sólo 3 tomos de los 13 de los que consta la serie, teniendo así un final diferente. Otra cosa a decir es que el director de las mismas, **Mizuho Nishikubo** prefirió indagar un poco más en las relaciones entre los protagonistas y dejó de lado el enfoque más sombrío del que hace gala **Katsura** a veces. La serie es laboriosa y buena prueba de ello son las declaraciones que el animador jefe de la misma realizó al **Shonen Jump**. En esta entrevista, **Takayuki Gooto** afirmaba que el diseño de los personajes fue especialmente complicado, ya que los trazos debían simplificarse al máximo y, habida cuenta de la laboriosidad de **Katsura**, fue harto difícil hacerlo y lograr que al mismo tiempo guardara similitud con el dibujo original. Los animadores padecieron lo inenarrable, sobretodo con los volúmenes del cabello de **Ai**, **Moemi** y **Yota**. Como guinda, cada una de las cintas se complementa con un breve, pero hilarante "Bonus Theater", en el que tenemos el placer de ver a los personajes en formato SD (cabezones), entre otras jocosas maravillas como son las declaraciones de los autores, de los cantantes e incluso de los personajes. Pero a pesar de todo, del éxito y la calidad de estas OVAs, sirva señalar como anécdota que muchos jóvenes



japoneses manifestaron que preferían el manga al animé, seguramente por la mayor "libertad" de éste.
En lo que respecta a la banda sonora, se editaron 2 singles con los temas principales y 2 LPs Original Soundtrack (titulados **VIDEO GIRL ORIGINAL SOUNDTRACK** e **IMAGES ALBUM SOUNDTRACK**) que contenían la totalidad de los temas de las OVAs, rondando los 45 minutos de duración. El primer LP salió el 27 de Marzo, conjuntamente con la primera OVA, y el segundo el 22 de Julio, dos días antes de la quinta OVA. Ambos fueron producidos por la **JVC**.

La última introducción al animé de una obra de **Katsura** ha sido con **DNA²**. Ésta ha sido realizada en forma de mini-serie de TV (formato utilizado últimamente y que explota la popularidad del medio televisivo para la posterior venta de estos episodios en el mercado). En total se emitieron 12 episodios que más tarde, cuando se sacaron a la venta, fueron complementados con 3 OVAs. La venta se realizó en 5 entregas. La fidelidad de esta versión respecto a la del manga es total, cambiando únicamente de vez en cuando la cronología de los sucesos. Todo el humor y el buen hacer de **Katsura** se ven reflejados con toda su fuerza en esta versión animada que a buen seguro hará las delicias de todos los otakus. Acompañando al lanzamiento de estos episodios y OVAs, salieron al mercado los singles y los Original Soundtrack de éstos, producidos por **Sony** y **JVC**. Esperemos que algún día lleguen a España todas estas joyas animadas, si bien Italia ha sido la primera en romper el hielo editando los OVAs de **VIDEO GIRL AI**.





NEKO

Resulta muy difícil imaginarse el panorama actual de las revistas-pro-fanzines sin mencionar a una de las pioneras: **NEKO**. Ex-**TSUZU**, ex-**TSUZUKI**, los chicos de **Camaleón Ediciones** llevan ya varios años manteniendo informados a los aficionados al manga y el animé de todo el estado. Tal vez alguno criticase su formato de lectura (a la japonesa, es decir, con las páginas ordenadas de derecha a izquierda), pero puesto que desde su número once esto ha sido cambiado... ¿qué queda para atacarles? Portadas atractivas, buen papel, páginas a color, una maquetación y compaginación que hacen enverdecer de envidia, pero... ¿y los textos? Buenos, muy buenos. Y es que la gente en **Camaleón** se esfuerza por ofrecer a su público lo que éste espera a cambio de su dinero, y lo logran. Articulistas de la talla de **Roke González**, **Ramón Peña**, **Toni Guiral** y otros de no menos talento emborronan cada mes páginas y más páginas para que la revista llegue hasta vosotros rebosante de jugosa información calentita, muy calentita.

Ya he dicho que me parece que queda muy poco que criticar de esta revista, y, desde luego, nada malo... pero si yo no fuese capaz de encontrar un punto flaco en algo, no sería un buen master de Rol... ¿no es cierto? Y el punto flaco de este producto es, me temo, el exceso de ganas con que está confeccionado. Esto redunda en el deseo de dar tanta información al lector, que acaba por resumir sin contar algunas obras por completo. En principio, y puesto que se trata en su gran mayoría de productos que difícilmente van a encontrar salida en el mercado español, no es nada preocupante esta tendencia; simplemente es que no me apetece leer la sinopsis de una obra pensando que me leo un artículo sobre la misma. Aunque sea disfrazado como "dossier".

Ésta es, desde luego, una crítica constructiva. Considero que la revista no precisa de ningún cambio para ser muy buena. No obstante, no se puede elaborar un producto al gusto de todos, y es muy posible que lo que a mí me parece un punto flojo, para otra persona sea el sumum de la cortesía profesional. No obstante, me gustaría discutir con **J. A. Escajedo** sobre su "Cronología de Macross"... Es esta, desde mi punto de vista, una de las mejores revistas de iniciativa privada que se pueden encontrar en el mercado, dicho sea de paso sin ánimo de desmerecer a las demás, aunque no estaría de más que algunas imitasen su estilo y seriedad... y no me estoy refiriendo precisamente a las privadas, no.

by Mikel



Por fin aparecía en España la primera revista recopilatoria de manga japonés, a imagen de las revistas japonesas. Se trataba del **Shonen Mangazine**, y ocurría en época del **Saló del Cómic de Barcelona**. Por entonces nadie sabía cuál iba a ser el resultado de la aventura, aunque si una compañía como **Planeta** se había arriesgado en la empresa, las expectativas no eran malas.
Y ahora, después de unos meses, podemos ver cómo el **Shonen Mangazine** no ha sido el éxito clamoroso que algunos vaticinaban, pero tampoco el fracaso que otros esperaban. Se mantiene. La verdad es que la idea no está tan mal. **Shonen Mangazine** es una revista de gran formato, cien páginas, y que contiene una media de cuatro a cinco manga serializados en cada número. Sale cada quince días, y los títulos que en ella aparecen son: **¡OH, MI DIOSA!**, **3X3 OJOS**, **GUN SMITH CATS**, **COMPILER**, **HELLO, DR. KOH**, **SOBREVIVIR EN LA NUEVA ERA GLACIAL**, y **¿QUÉ PASA CONTIGO... BEBÉ?**
De las que aparecen primero, poco hay que decir. Continuaciones de las series ya aparecidas, y nuevos títulos, desde **Fujishima** hasta **Asamiya**. De las otras decir que son bastante desconocidas, pero no por ello peores, aunque no sólo abarcan el género "shonen". También aparecen una serie de secciones fijas, como el **JapanFax**, de **Federico Colpi**, que no está nada mal en cuanto a noticias frescas se refiere, el **Shonen Mail**, sección habitual en todas las publicaciones de **Planeta** y de la cual se encarga **Roke González**, o la **Cronología del Manga y Animé** del conocido **Alfons Moliné**, que se preocupa en hacernos recordar con su estilo característico toda la historia del fenómeno japonés en nuestro país.

La idea entonces no es mala. Pero, ¿qué es lo que no permite despegar al **SHONEN**? Primero hay que tener en cuenta que tiene un precio de 550 pts, algo que echa atrás a mucha gente para comprarlo.
Luego está lo de los manga que aparecen. Parece que esto ha levantado mucha polémica, por las siguientes razones: la gente que, como en el caso de **3X3 OJOS** o **GUN SMITH CATS**, ha comprado la entrega anterior por separado, y ahora se encuentra la continuación dentro del **Shonen**, se pregunta cómo van a ordenar esta continuación junto a la antigua. Reclaman la publicación de la serie por separado, para tener una homogeneidad en la colección. Por otra parte, mangas como **¡OH, MI DIOSA!** o **COMPILER**, estrellas de la revista, no aparecen siempre que deberían, faltando las entregas en algunos números. La razón de esta falta es la inclusión de otros manga, desconocidos, pero no menos interesantes (una de cal por otra de arena, como se suele decir): **HELLO!, DR. KOH** o **¿QUÉ PASA CONTIGO... BEBÉ?** son algunos de ellos, una elección interesante que nos acerca a estilos manga cuya publicación es impensable por separado.
Las soluciones son dos: bajar el precio de la revista, porque... ¿quién no pagaría 250 pts quincenales por el **Shonen**? Y después asegurar la publicación de las mejores series por separado, permitiendo un descuento, por ejemplo, a las personas que presenten un justificante de haberse comprado toda la serie en el **Shonen**. En cualquier caso, y si te lo puedes permitir, seguro que te hace pasar un rato entretenido, y, sobre todo, variado.



Rafa Gallardo

DARK ANGEL Fantasía pura.

El género de fantasía no es nuevo en el mundo del cómic. Sin embargo, en el panorama manga de nuestro país no abundan las series fantásticas, quizá por las características del propio género en sí. **Dragon Quest**, por parte de **Planeta**, y **Riot**, de **Norma**, son, junto a **Dark Angel**, los únicos manga fantásticos de nuestro mercado.

Sin embargo, **Dark Angel** se desprende un poco del resto. En él, la magia es más magia, la aventura es más aventura, y la fantasía es más fantasía. No tiene las connotaciones heroicas de **Dragon Quest**, lógicas, por otra parte, si pensamos que proviene de un videojuego. Tampoco tiene una trama tan complicada como **Riot**. Simplemente, es fantasía pura.

La magia, como ya hemos dicho, abunda. El contacto con grandes dioses también existe. Y los personajes luchan y luchan usando sus poderes. Pero además, estos personajes tienen un carisma con el que logran caernos bien desde el principio, y por ello consiguen pegarnos a la historia.

Dark Angel está protagonizado por **Dark**, el joven nuevo "Maestro Suzaku". También están **Sou**, **Kyou**, **Chao**, **Rin**, el **Maestro Pan**... Todos unidos en una búsqueda centrada en el País Central, una recreación de lo que fue la China de la Edad Media, junto a **Dark**. Pero no son simples compañeros. Cada uno tiene su historia personal, su magia personal y sus enemigos personales, que a veces se tornarán en comunes. Algo curioso es que ninguno de estos personajes es débil. Esto es algo que no es tan común. Desde un inicio, todos los personajes principales tienen una fuerza mística enorme. Invocan a dioses con facilidad, y realizan ataques aterradores. Sólo veremos su evolución anterior en forma de vistas atrás dentro de la historia (como en el número 2 con **Chao**). Esto provoca que desde un principio la acción sea trepidante, y que en la historia nos encontremos con referencias fantásticas constantemente.

Pasemos al tema técnico. **Dark Angel** es obra de **Kia Asamiya**. Es, hasta el momento, su última obra, aunque la compagina con la continuación de **Silent Möbius** y **Compiler**. Empezó a publicarse en 1990 en la revista de animé **NewType**, de la **Kadokawa Shoten**, una de las editoriales más prestigiosas de Japón (a pesar de los líos con ella relacionados que han conmocionado el mundo editorial japonés) y aún sigue publicándose mes a mes en ella. Se ha recopilado en tres tomos hasta el momento, y por ahora, no se vislumbra el final, por lo que todavía le queda vida de por medio.

Asamiya no está solo en la realización de este manga. Como es habitual, participa el **Studio Tron**, cuyo director es **Michitaka Kikuchi**, gran amigo del autor y director de la mayoría de los traspasos a animé de las obras de **Asamiya**, a parte de participar muy activamente también en sus manga, encargándose de algunos fondos, tramas, y del diseño de personajes. La cooperación es tan alta que **Kikuchi**, en una entrevista para la revista norteamericana **Animerica**, llegó a decir: "*Creo que nuestro destinos están entrelazados. Si **Asamiya** muere, probablemente muera yo también. Espero que en un futuro podamos formar una unidad con el nombre de **Studio Tron***". Y así ha sido. Siempre veréis en sus obras aparecer el nombre del **Studio Tron**, al que ellos mismos han autodenominado como empresa dedicada a la "Word Media Carrozzeria".



Cualquiera que siga el manga en español o que se compre habitualmente **NewType** habrá visto lo más interesante del manga: su dibujo. **Kia Asamiya** pone en él toda su experiencia, aparte de evolucionar, sobre todo en los rasgos, haciéndolos más a su estilo, sin perder ese toque genial de todas sus obras. Además, los fondos están logradísimos. Son, sin duda, la parte que más ha evolucionado del dibujo. La utilización de tramas es prodigiosa, con gran variedad, y haciendo, a la vez, todo muy simple. Desde luego, es mucho menos recargado que **Silent Möbius**, supongo que gracias a la mejora del autor.

En estos momentos, **Asamiya** incluso se permite el lujo de pedir al **Studio Tron** que le haga un par de páginas al estilo animé de la serie para cada capítulo en la revista. Podéis imaginar los revuelos que esto causó al pensarse en que la posible versión animé podría estar más cerca de lo que se esperaba. Pero por ahora no se sabe nada. Eso sí, las páginas son una delicia en color, y si la versión animé es así, logrará codearse con las grandes figuras de la fantasía nipona (léase **Record of Lodoss War, RG Veda**, etc.).

En definitiva, uno de esos manga por los que merece la pena rascarse el bolsillo cada mes, sobre todo si te gusta el género de brujería y espada.

Rafa Gallardo

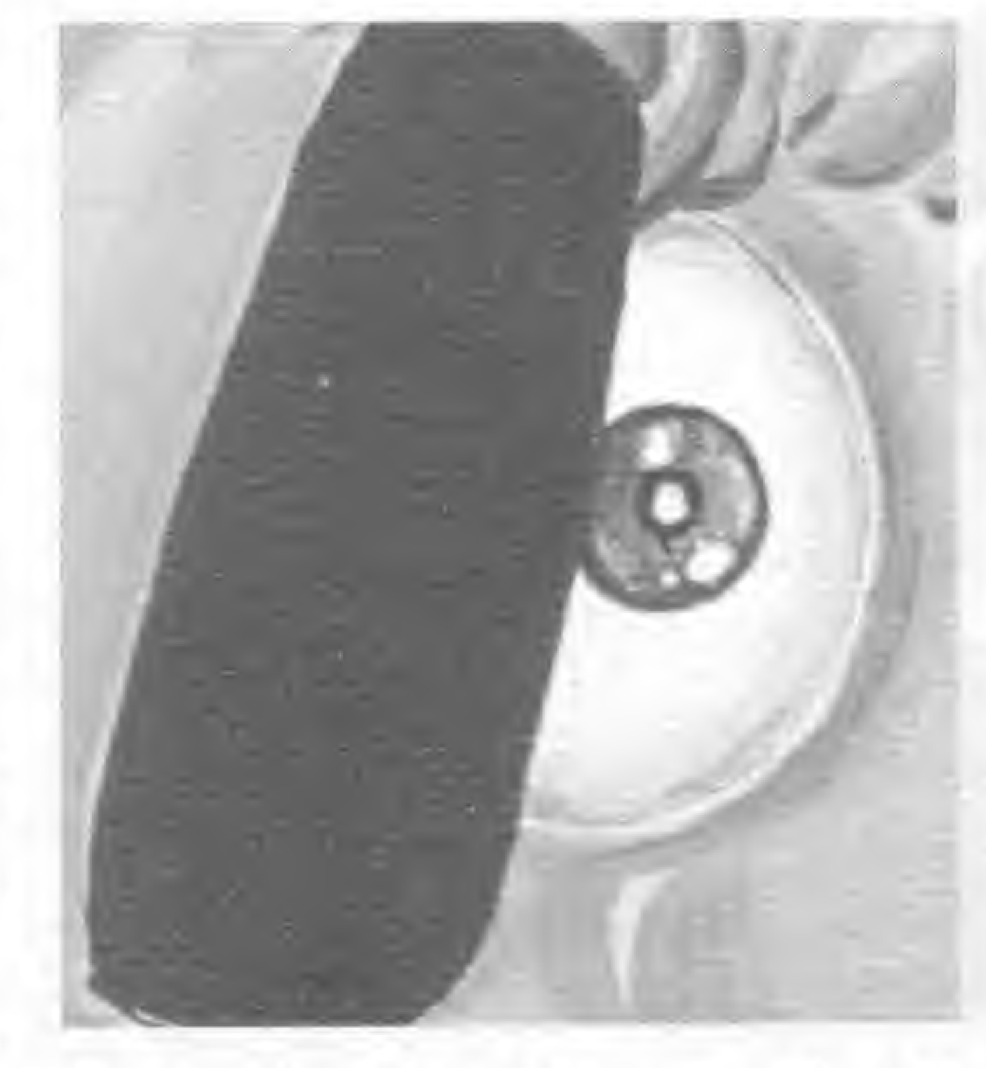


GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO

ORDINARIA LOCURA

Yasuhito Yamamoto sabe bien de lo que hablan sus viñetas. Con esto no quiero decir que **GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO** deba tener un tono autobiográfico (que como poder, podría tenerlo), sino que, de una forma u otra, su creador conoce el mundo por el que se mueve, conoce a la perfección la sociedad por la que sus caricatos de papel desarrollan diariamente pequeñas o grandes miserias y alegrías. Es el agridulce sabor de lo cotidiano. Y jugar con lo cotidiano, para un artista japonés, para un mangaka, nos puede sonar en un principio totalmente desalentador. Muchos otros ya lo han intentado dentro de distintos géneros: desde **Rumiko Takahashi** hasta **Mitsuru Adachi**, pasando por **Izumi Matsumoto**, **Keiko Nishi** o **Sho Fumimura**, entre el humor, los deportes, la comedia estudiantil, el shojo lacrimógeno o la atrayente trama yakuza, quedándose todos ellos, por desgracia, en lo superficial, en lo divertido, en lo más atractivo para el lector y lo más sencillo para el autor. La capacidad de profundizar en la conducta, en la razón de ser de los personajes creados dentro del manga ha quedado siempre reducida al mínimo, salvo honrosas excepciones. **GAMMA** es una de ellas.

Suena profundo y cargante: cotidianidad. Pero el sr. **Yamamoto** transforma la rutina en un conglomerado de horas desopilantes protagonizadas por **Gamma Teruo,** un curioso y a la vez tradicional ciudadano nipón, feo hasta la médula, empleado en un supermercado de lo más normal, con una mujer y un hijo ejemplares. Al fin y al cabo, un tipo corriente. El problema está en que **Gamma** es un completo reprimido. Probablemente desearía practicar todo tipo de grumosas y osadas posturas con su compañera de trabajo o gritarle al jefe a la cara un par de verdades. Soltarse el pelo de vez en cuando. Ser un poco hijoputa. Pero es que, además, es una buena persona, fiel a su esposa, a sus amigos, a sus recuerdos... y quiere salvar el mundo, o algo parecido. Se rige por un código ético personal e



intransferible. O general. Ya que el comportamiento de **Gamma** podría ser el comportamiento del japonesito medio, el que ha tenido que soportar una educación conservadora pero afectuosa. Casi ridícula.

Y la ambigüedad, la temida duda que aborda y desborda al bruto de **Gamma** y aparece omnipresente en cada una de sus acciones, hasta que explota y la valentía se apodera del feo de la clase, del tonto del pueblo, de **Gamma Teruo** y durante unos instantes, él es el amo, maneja los hilos de la historia y es capaz de impedir bodas, montar escándalos en prostíbulos o ponerse a cantar como un poseso donde se tercie. Durante unos minutos controlará la situación, para volver a comenzar en breve con la imbécil vida de siempre...

Es una locura. Es la esquizofrenia, la paranoia, el frenesí de todos los días. Del trabajo, de los vecinos, de la familia... y todo reducido a un tebeo mensual que trata situaciones verídicas, entretenidas, aberrantes, dibujadas de forma sabia, manipulando sólidamente la compuerta que abre la barrera entre el detallismo casi realista y la caricatura estrafalaria.

Es tan fácil otorgar méritos excesivos a una obra, que si afirmara que **GAMMA, EL HOMBRE DE HIERRO** es el mejor manga que se está publicando en nuestro país, acabaría sonando a propaganda editorial, entusiasmo abultado o charlatanería cirquense. Pero es que lo es. Y con diferencia.

Jorge Riera





OTAKU CHRONICLES

por
Nacho
-Hi no Tori-







HI NO TORI

ROUJIN Z
Manga Video

Nunca he sido de los que tienen a **Akira** como el sumum del animé, y desde luego tampoco creo que **Otomo** sea ningún dios. Esta película ha conseguido no obstante hacerme casi cambiar de opinión. Esperaba encontrarme frente a un despropósito similar a su primera obra, desproporcionada en presupuesto pero parca en ideas. Gracias a los dioses me equivocaba.

En **Roujin Z** (que se puede casi traducir por **Anciano Z**), he descubierto el gusto de **Otomo** por la sátira ácida y sangrante, y he de reconocer que lo comparto. Partiendo de la base del envejecimiento de la población (esa teoría que promulga que al incrementarse la espectativa de vida, la media de edad de la población activa es cada vez más alta, y que el número de ancianos crece a un ritmo vertiginoso), **Otomo** desarrolla una historia de ciencia-ficción delirante y desmadrada, en la que nada es lo que parece al principio, sino algo aún peor. La escusa es reducir el presupuesto para la atención sanitaria de los ancianos en fase terminal sin desatenderlos, el medio es una cama automatizada que se hará cargo de todas sus necesidades. El problema se crea cuando una joven enfermera se niega en redondo a dejar que el anciano que se encontraba a su cuidado sea dejado a merced de la infernal máquina... y el viejete tampoco está demasiado de acuerdo en lo de dejar de ver a la mocita, de paso.

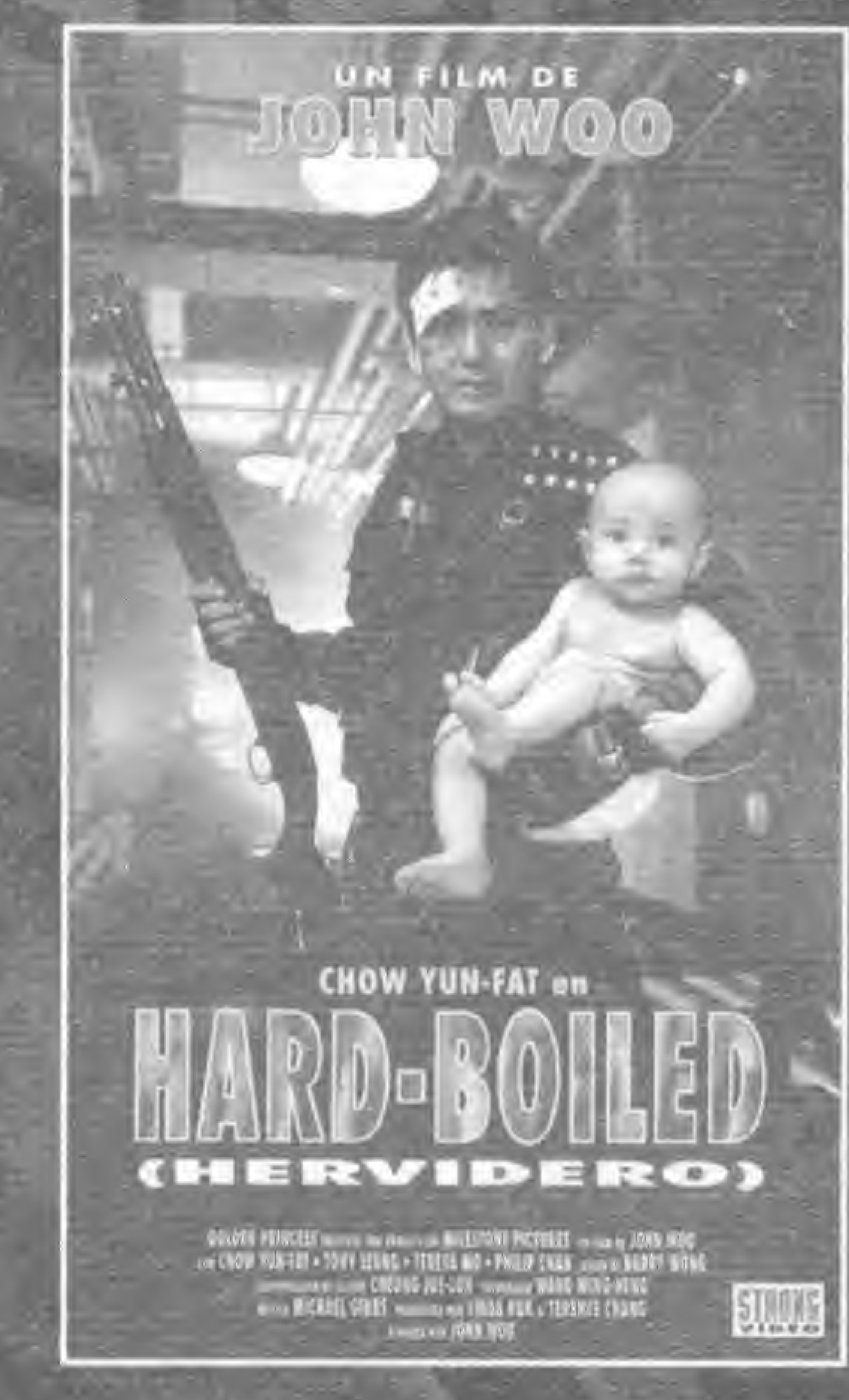
A parte de los dos personajes principales, aparecen algunos secundarios de un gran valor. Desde el jefe del proyecto y su manía de desglosarlo todo en siglas, hasta el compañero de clase de la enfermera, que acaba en la cama con otra de las compañeras de clase y se juega el tipo al más puro estilo **Jungla de Cristal**, pasando por el mismísimo ministro de sanidad y un impresentable grupillo de abueletes hackers y cachondones ¡y no precisamente por este orden!, dan color a una narración que a simple vista parecía simplona y pobre, o al menos, melodramática.



El enfoque de la historia es, si más no, muy original. El desarrollo es ejemplar, y dista mucho del gratuito despliegue exhibicionista de medios de **Akira**, con algunos planos muy espectaculares pero una tónica general casi modesta. En el apartado sonoro, la película posee algunos temas instrumentales dignos de **Joe Hisaishi**, pero lo más destacable es la inclusión de baladas tradicionales japonesas, de esas de corte nostálgico que crean una atmósfera inconfundible en torno a los recuerdos del anciano.

Lo más deplorable es el mal doblaje de la cinta, que sin meternos para nada con lo inadecuado y monótono de las voces «de siempre», no se encuentran adecuadamente sincronizadas con la animación. Supongo que si alguien les pregunta, darán la escusa de siempre: en la versión original también hay desfase. Pobre defensa, pardiez, pues es su mal hacer el que critico, y no el de los japoneses. Además, como no editan cintas subtituladas, el supuesto fallo de sincronización que dicen «copiar» es imposible de juzgar... Dejando de lado los problemas habituales de la calidad de doblaje y cinta de soporte, nos encotramos, sin duda, frente a una gran película, mordaz y diferente. No la calificaré de obra maestra, pero desde luego que es muy, pero que muy recomendable. Sin duda indispensable en una videoteca adulta y variada.

by Mikel



HARD BOILED
Strong Video

La verdad, siempre he desconfiado del cine asiático, y salvo claras excepciones, me parece de muy bajo nivel y carente de interés para el público "occidental". sin embargo, estoy empezando a cambiar de opinión, y la culpa es de **Strong Video**. Soy de los que tienen un póster de **Pulp Fiction** colgado en el despacho, y desde que vi la obra de **Tarantino** no he gozado tanto con una película hasta que llegó **John Woo** a mi pantalla. No ví **Blanco Humano** (un conocido me dijo que era una película muy "fantasma") pero me atreví a ver la versión inglesa de **Hard Boiled** por los reincidentes consejos de un colega. El caso es que quedé impresionado, esa película hacía temblar la adrenalina de cualquiera... **Stallone, Swarzenegger** y **Willis** parecen monjitas de la caridad al lado de las impresionantes acrobacias que **Chow Yun Fat** realiza en los largometrajes de este director de Hong Kong.

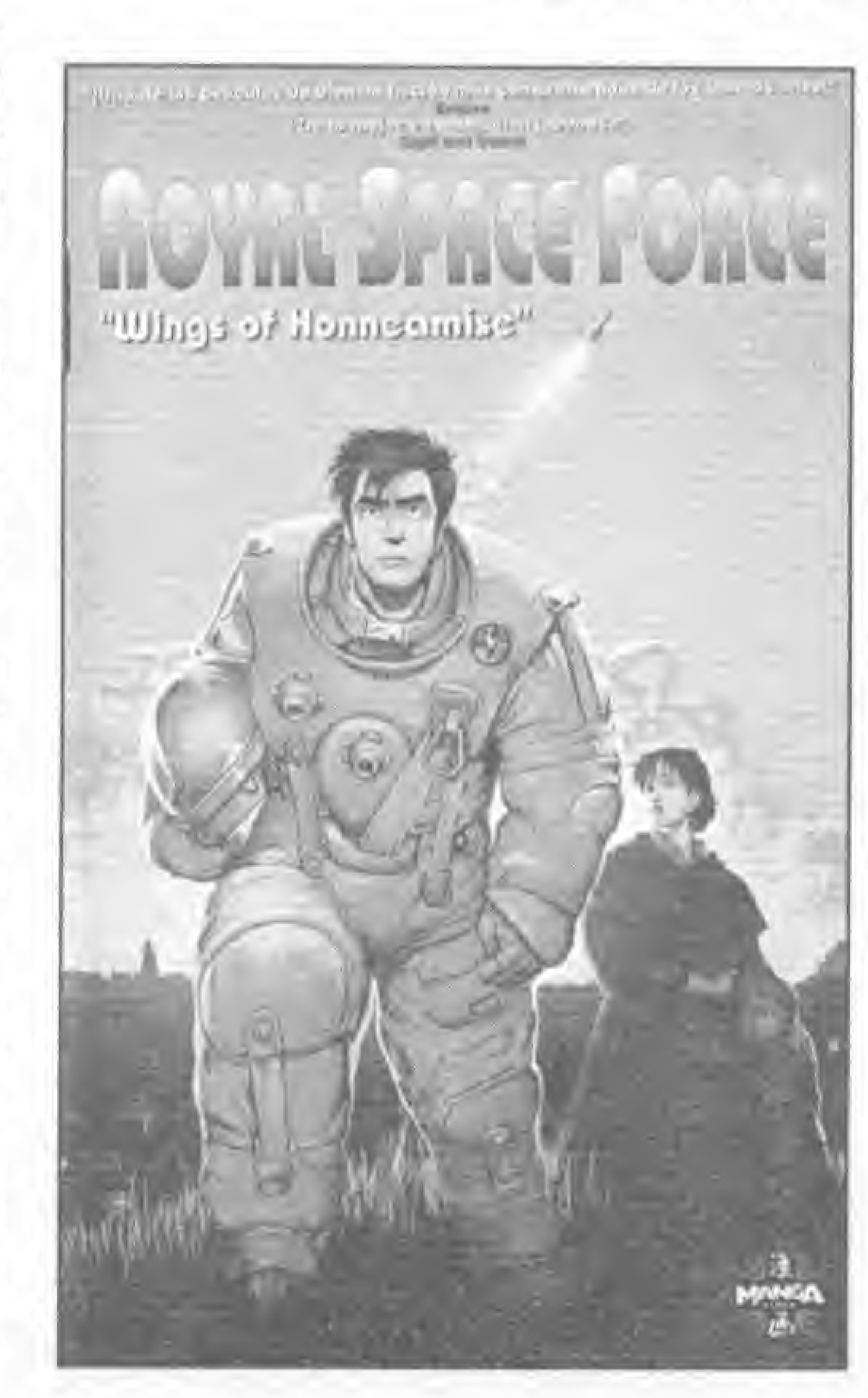
La dinámica es similar a la de los mangas, y como ya demostrara **Takeshi Kitano**, aquí lo que cuenta es la fuerza de la imagen... ¡y qué imagen! Los efectos especiales, a pesar de no estar a la altura presupuestaria de

ROYAL SPACE FORCE

Manga Video

Bajo este título tan anodino se oculta una pequeña joya, obra de culto entre los otakus del mundo entero desde 1987. Me refiero a **THE WINGS OF HONNEAMISE**, el primer largometraje maldito de **Gainax** (responsables entre otras de **NADIA**, aquí presentada como **EL SECRETO DE LA PIEDRA AZUL**, y **GUNBUSTER: AIM TO THE TOP**, la OVA parodia del genero de «robots realistas», ambas de éxito internacional). A parte del fabuloso equipo creativo de **Gainax** (el tándem **Sadamoto/Anno** es bien conocido entre los aficionados más veteranos), lo que contribuye a convertir esta obra en una pieza de lujo es la partitura musical, dirigida por el genial **Ryuichi Sakamoto** (la apertura de la Olimpiada del 92 era obra suya). Es difícil justificar que una obra de tal calidad como ésta fuese en su día un fracaso comercial. De hecho lo único que se le puede achacar es un contenido excesivamente serio para una obra de animación en aquellas fechas, pero eso no lo justifica.

La obra nos presenta un mundo distinto, con costumbres peculiares y dos naciones en guerra. En una de ellas, Honeamise, existe un cuerpo de ejército que no pelea con nadie; es el **Royal Space Force**, enfrascados en un programa espacial que no tiene ninguna utilidad excepto la de satisfacer el ego de un par de científicos chiflados. En el momento que el gobierno comienza a plantearse el cortar la subvención al programa, éste se acelera para preparar un lanzamiento antes de la fecha límite impuesta y lograr así poner al primer hombre en el espacio. La potencia con la que Honeamise se encuentra en guerra, pretenderá impedirlo, pues la tecnología desarrollada podría tener un uso distinto al que le da la propaganda. El gobierno, en vistas del interés suscitado, coloca el área de lanzamiento en «tierra de nadie», intentando provocar un ataque enemigo que de pie a una escalada de violencia que desemboque en la anexión de nuevos territorios. Ésta es la historia de un héroe anónimo, uno de estos pretendientes a astronautas que hace frente al cinismo de sus compatriotas e intenta que su vida tenga algún sentido, aunque sea sólo para él. Una historia épica y amarga, con sus toques de acción pero tendiendo en muchos momentos a la introspección. En ella asistimos tambien a la relación que el astronauta mantiene con una extraña joven, muy religiosa, detonante real de la intención del cadete de ser el primer hombre en el espacio ¿No os recuerda un poco a **ELEGIDOS PARA LA GLORIA**?



La calidad de la animación es superior, mejorando incluso la de algunas obras de la última hornada, muy detallada y dinámica. Los personajes están muy bien retratados, notándose en su diseño pequeños atisbos de sus respectivas personalidades. La banda sonora acompaña a la perfección el desarrollo de la historia , y el final, pese a ser el único aceptable, me encantó. Recomiendo esta cinta a todo aquel que quiera disfrutar de algo distinto, de gran calidad y apto para todos los públicos. Sin dudarlo, yo le pondría esta película a todo el que suelte algún improperio contra el género, demostrándole dónde acaba el entretenimiento y dónde comienza el arte. Si alguien después de verla continúa despotricando, yo le enviaría a hacer compañía a **Jaques Chirac**. He de confesar que la edición de la que yo he disfrutado no es la española de **Manga Video**, sino la versión original subtitulada que la casa madre, **Manga Entertainment Inc.**, ha lanzado para Estados Unidos y Canadá. Supongo que, invariablemente, en la versión «de aquí» se oirá algo peor la banda sonora y las voces serán las de siempre. Lamentable pero negligible, dada la gran calidad de la obra. ¿A qué estáis esperando para ir a comprarla?

by Mikel

las grandes producciones de Hollywood, son impresionantes, la acción es frenética pero a la vez armoniosa, la fotografía y montaje son exquisitos (los barridos y ralentizados de **Woo** son únicos) y la música es simplona pero pegadiza...
¿Entonces lo que falla es el guión? No, tampoco. Si bien la historia no es nada del otro mundo (para buena historia la de **A BETTER TOMORROW**, también de **Woo** y **Yun-Fat**), está a la altura de las producciones americanas del género de acción, aunque destaca por lo estudiado de las escenas de violencia y la combinación, como en los mangas, de secuencias de acción con toques de humor. Ciertamente no falla nada, es perfecta, o digamos que no falla nada para los ojos del público oriental, ya que vista aquí tal vez peca de tener actores "demasiado a lo chino" (es decir, movimientos bruscos, poca expresividad...) y una ambientación un poco sosa, echándose en falta la típica atmósfera de película yanki. Salvando esto, la película (y casi toda la producción reciente de **John Woo**) vale la pena, y es un buen reclamo para que todos estemos atentos a Hong Kong, puesto que **Tarantino** y otros productores occidentales están dirigiendo sus miradas al cine asiático... Si el manga te entusiasma por su estilo narrativo, no hay duda de que **Strong Video** te hará feliz con sus nuevos lanzamientos.



Jordi Sierra

LA GUERRA DE

Desde la aparición del OVA en Japón a finales de 1983 se ha venido produciendo una guerra sin cuartel entre el vídeo y la televisión. Año tras año la pugna para conseguir el control (por decirlo de alguna manera) del animé ha llevado al lanzamiento de continuos y muy diversos proyectos, alternando el dominio de la industria de la animación. Finalmente, parece que en 1995 el turno le ha tocado a la TV, que ha contado con multitud de nuevos lanzamientos a lo largo de este año. Tras la sombra de las decanas de la animación televisiva como **Dragon Ball Z, Doraemon, Crayon Shinchan**... aparece esta nueva hornada de series que vienen a aportar sangre fresca a la pequeña pantalla.

STREET FIGHTER II V



Una de las series más esperadas de la temporada, las aventuras y andanzas de los personajes del famoso videojuego contadas cronológicamente. Teniendo como protagonistas a **Ken** y **Ryu,** la acción se desarrollará en torno a ellos, presentando en sucesivos episodios los primeros encuentros con **Chun-Li, Sagat, Dalshim** ... mientras en las sombras, el malvado **Vega** intentará poner en marcha los engranajes que le ayuden a dominar el mundo. Un planteamiento original que no se ve acompañado de una animación a su altura, aunque de todas formas vale la pena darle una oportunidad. ¡Ah!, la "V" es de **Vega**, claro.



H2

La última creación (hasta el momento) de **Mitsuru Adachi** salta a la pequeña pantalla. Los protagonistas son cuatro amigos que se verán inmersos en el mundo del béisbol. Humor y nuevos triángulos amorosos de los que nos tiene acostumbrado su autor, que en esta serie retoma varios puntos anteriormente tratados en **Nine** y **Touch**. Destaca sobremanera la animación, que sorprenderá a más de uno, y es que ha llovido mucho desde **Touch** y la calidad ha ido en aumento.

CAPTAIN TSUBASA J

Que el fútbol sea un auténtico éxito en Japón no es ningún secreto y que la pionera en manga y animé sea **Captain Tsubasa** (más conocida como **Campeones**) tampoco lo es. Quizás sea por esto que, diez años después, aparezca esta serie que es en realidad un remake de la anterior con el mismo argumento y las mismas situaciones. A cambio se ofece una animación más cuidada, capítulos más condensados y la aclaración de varios puntos oscuros del pasado de algunos personajes, en especial el del brasileño **Roberto**.

GUNDAM V



Después de un intento fallido de convertir a la saga en una especie de **Street Fighter** en **G-Gundam**, los responsables de **Sunrise** (la compaía realizadora) optó por un regreso a los orígenes de la serie adaptándose a las exigencias del público actual. El protagonista de la serie es **Heero**, que se verá envuelto en un conflicto estelar que amenaza la paz de las colonias de la Tierra. Viejos enemigos y nuevas batallas en una épica saga que posiblemente quitará el mal sabor de boca dejado por **V-Gundam** y **G-Gundam**.

ZENKI

La aparición de **Bastard!!** en el mundo del manga supuso un cambio en la concepción de historias de corte medieval-fantástico, y desde entonces han surgido multitud de obras que han intentado seguir su estela. Precisamente, una de las más afortunadas es **Zenki,** de **Hide Tanaki** y **Yoshihiro Kuroiwa**, una especie de parodia del propio **Bastard!!**: para salvar a su mundo, una chica deberá despertar al diabólico **Zenki** que ha estado encerrado durante una larga temporada... a partir de aquí se sucederán las aventuras y situaciones más divertidas en una de las series más logradas del año.

L ANIME EN TV

SAILOR MOON SUPER S

Pese a mantener la numeración original de episodios, esta serie puede calificarse de completamente nueva. Nuevos trajes, diseños, personajes y villanos en esta continuación de las aventuras de **Usagi** y compañía, en la que se anuncia una muerte en el grupo y una mayor presencia e importancia de **Chibiusa**. Por último, destacar que la animación que se encuentra a la altura de las circunstancias en esta nueva secuela que hará las delicias de sus incondicionales.



TENCHI MUYO

Gracias al éxito obtenido por la miniserie de OVAs, **TENCHI MUYO** vuelve a tener una nueva oportunidad para ganarse el favor del público en una nueva entrega que traerá fuertes dosis de humor, acción y aventuras.
El argumento se centrará en el intento por llevar una vida normal de **Ayeka** y **Ryoko**, que causará más de un quebradero de cabeza al pobre **Tenchi**.



NICE ANGEL RIRIKA SOS

Esta serie se trata, prácticamente, de una de las últimas novedades en la televisión japonesa, contando (en septiembre) con apenas media docena de episodios. Sin embargo se trata de una de las producciones de 1995 menos destacables en cuanto a trama argumental se refiere. La historia viene a ser un nuevo pastiche del tipo **SANDY** o **MAGICA EMI**: una niña recibe un artilugio mágico (en este caso se trata de una especie de varita) con el que obtendrá superpoderes para defender el bien y el amor...

SLAYERS

De nuevo, una serie ambientada en una época medieval repleta de magos, guerreros, héroes y villanos, todo bajo el concepto de un juego de Rol y bajo la óptica nipona. Las dos protagonistas femeninas van a ser el centro de la trama argumental, causando mil y un desastres allá donde pasen y dejando el humor asegurado. A pesar de su discreto paso en sus primeras semanas de emisión, ésta es una de las producciones más frescas y divertidas de la temporada.

MAGIC NIGHT RAY EARTH

Uno de los últimos trabajos del estudio **Clamp** salta a la pequeña pantalla a través de esta adaptación televisiva que está a medio camino entre la curiosidad y la locura. Curiosidad por que la obra se aleja de los parámetros en los que hasta ahora se movía **Clamp**, y locura porque nos encontramos ante la típica serie que desbordaría a un recién llegado al manga: chicas con superpoderes, reinos y mundos al borde de la destrucción, ambiguos y poderosos villanos, épicos combates llevados hasta el límite y la continua aparición de gigantescos robots (tipo **Mazinger**) que complican en extremo la situación. En definitiva, una locura.

Estas son las más importantes, algunas lograrán triunfar y otras serán recicladas en forma de OVAs para aprovechar el filón televisivo.
Pero sea como sea, el próximo año la guerra por conseguir el dominio de la animación seguirá, presentando nuevos proyectos tanto en la pequeña pantalla como en el mercado de venta directa de vídeo, seguido por el circuito cinematográfico que se resigna a presentar las películas basadas en las series de manga más populares o productos especialmente diseñados para el cine, como los films de **Hayao Miyazaki**. El año que viene... ¿vídeo o televisión? Mientras tanto, las escaramuzas se suceden (y nosotros sin poder disfrutarlo).





Zenki es el típico manga del que no sabemos nada y que de repente aparece en las páginas de todas las revistas y en el merchandising de todas las librerías. Esta creación del tándem **Kikuhide Tani/Yoshihiro Kuroiwa** se publica en el **Shonen Jump** mensual, y en la actualidad supera los 5 volúmenes recopilatorios.

La serie, que está a medio camino entre **Bastard!!** y **Dragon Ball** pasando por un estilo gráfico tirando más a **Dragon Quest**, ha terminado de consolidar su popularidad con la reciente serie de TV que se ha producido.

Zenki podría ser el heredero de **Yu Yu Hakusho**, el próximo fenómeno de masas, y sin embargo, no se sabe nada de su publicación en España... ¿O tal vez sí?

«D», Cazador de vampiros Original Animation Soundtrack

12 cortes, 44:39

Una clásica película de cuya calidad nadie duda pero... ¿y su música? Pues eso es lo que voy a averiguar, animado por la instrumentalidad de su B.S.O., formada por:

1.- Mamonotachi no yo
La noche de los monstruos (4:20)
Para empezar, música muy misteriosa y envolvente, francamente buena, gran principio.

2.- D Fukkatsu - La resurrección de D (2:08)
Inquietante, de mucho suspense, con rápidos golpes de ritmo, esto va bien.

3.- D Zetsumei - La muerte de D (2:48)
Desde luego, la monotonía no tiene lugar en esta melodía, varios cambios de tono hasta su triste final.

4.- Kyuuketsuki Lee hakushaku (toojoo suru)
El conde vampiro Lee (aparece) (4:14)
A ver... típica música de malo... y no del todo mala. Me está gustando a mí este compact.

5.- Kizoku no konrei
La boda de los nobles (1:31)
Música... ¿de fiesta? ¡De fiesta vampírica, supongo! Bueno, el caso es que resulta curiosa, y como no es muy larga, tampoco se te hace pesada.

6.- Kyuuketsuki Lee hakushaku (shinu)
El conde vampiro Lee (muere) (7:38)
Acción, el tema del conde Lee, ¿un helicóptero?, crescendo sobre el minuto 5... En fin, dura bastante pero cambia mucho de ritmo y por tanto no se te hace para nada larga, todo lo contrario.

7.- D no theme (toojoo suru)
Tema de D (aparece) (3:39)
Por fin el ya clásico «tema de D» hace su aparición, una melodía que cualquier aficionado a la música (de animé) medianamente puesto reconocerá de inmediato. Genial.

8.- Yakusoku (part I)
La promesa (1ª parte) (3:07)
Tema algo más lento y romántico que sus predecesores, pero no por ello malo.

9.- D no theme (Doris no ai)
Tema de D (El amor de Doris) (3:21)
El maravilloso tema de D se ve un poco enturbiado por los compases romanticones, pero la canción se mantiene.

10.- Doris dakkai - El rescate de Doris (5:18)
Bastante acción, pero sabe a poco, sobre todo el final.

11.- D no theme (wakare)
Tema de D (hasta nunca) (3:26)
Aunque las demás canciones fueran una basura (que no lo son ni mucho menos), esta canción ya valdría el compact entero, obra maestra donde las haya, es sin duda la mejor canción del CD.

12.- Yakusoku (part II)
La promesa (2ª parte) (3:09)
Romanticismo y exhaltación de sentimientos para este lento tema final, muy enternecedor (snif).

Resumiendo, un 8'25 . Muy recomendable.

Aa, Megami-sama Singles

14 cortes, 60:XX

Belldandy, **Urd** y **Skuld**, las simpáticas protagonistas de **AH! MI DIOSA** están decididas a animarnos, y para ello **Kikuko Inoue**, **Yumi Toma** y **Aya Hisakawa** (sus respectivas dobladoras) nos cantan estas 14 fabulosas canciones:

1.- Shiawase ga kasoku-suru (4:14)
Un buen comienzo con las tres diosas cantando a coro y por turnos, un ritmo genial y un estribillo alucinante.

2.- Megami wa utau - La diosa canta (4:22)
Belldandy nos canta en los pastelosos tonos a los que nos tiene acostumbrados (y lo grave es que queda bien).

3.- Megami-sama-tto oyobi!
¡Llámame Diosa! (3:54)
Ahora viene Urd, obviamente con muchísima más fuerza tanto en ritmo como en voz.

4.- Kodomo atsukai shinaide yo
No me trates como a una niña (3:49)
Y claro, no podía faltar Skuld, aunque hace su aparición en una canción sorprendentemente suave.

5.- Nagareboshi o matsu shojo
Una chica ansiosa por una estrella fugaz (4:32)
De nuevo Urd... vaya, buena entrada.. y no decae mucho. Bastante, bastante, bastante agradable.

6.- Aijoh - Afecto (4:28)
Volvemos con Belldandy, una canción demasiado lenta.

7.- Tomaranai yo - ¿¿No seré arrestada?? (4:00)
Simpática cancioncilla de Skuld, muy llevadera.

8.- Hottokenai no sa
No puedo dejarlo solo (4:19)
Urd nos sorprende con una canción que, si bien no es todo lo fuerte que podría ser, sí que es la mejor del CD.

9.- Megami no kimochi
Sentimientos de Diosa (5:30)
Una vez más Belldandy, y una vez más una canción dulzona, suave y lenta, pero bastante agradable.

10.- Waltz de aisatsu - Encuentro en Waltz (4:05)
Una canción con un ritmo muy llevadero, aunque la voz de Skuld en esta ocasión no gusta mucho.

11.- Hoshizora shohkan
Peticiones para una noche estrellada (¿?)
Urd vuelve con la habitual fuerza de sus canciones y, por increíble que parezca, un cierto tono romántico.

12.- Koi no hohsoku - Ley de amor (¿?)
Ahora Skuld con el buen ritmo que la caracteriza.

13.- Boku to ikiru doto ga kimi no shiawase
Vivir conmigo es tu felicidad (¿?)
Y Belldandy con, obviamente, estilo romántico.

14.- Kami-sama no dengon (¿?)
Y, como al principio, las tres diosas se juntan, aunque esta vez para despedirnos, maravillosamente bien, por cierto.

Un 6'25, simplemente para pasar el rato.

Lázaro Muñoz

Una vez más los lectores de manga habéis demostrado ser los más activos de todos, y habéis mandado una cantidad de cartas abrumadora a esta nueva sección de correo. Así pues, mejor dejarse de charlatanería y pasar con vuestras cartas, que es lo importante...

Jose M. Deresa, de Valencia, nos remite un original dibujo, nos felicita por la revista y nos pregunta cosas como la fecha de publicación de **D.N.A.** ², y debo decir que todavía no hay nada sobre esta serie, y no es que quiera hacerme el ineteresante. Respecto a **Dominion Conflicto** ya lo debes tener en la librería en estos mismo momentos, la duración de **Dark Angel** no está predeterminada, puesto que la serie prosigue en Japón, y la librería **Norma Comics** de Valencia todavía no está en proyecto, pero quién sabe...

Diego Gutiérrez Medina, de Sevilla, está encantado con la revista, y le gustó mucho la historia de **Mateo Guerreo**, y para nada la de **Carlos J. Olivares**... Bueno, opiniones hay para todos los gustos, a mí me han comentado muchas personas precisamente lo contrario, y eso es lo que pretendemos al incluir autores de diversos estilos. Respecto a tu propuesta de incluir una sección de un par de páginas destinada exclusivamente a lectores, no te preocupes, pues es una de las nuevas secciones que se tiene pensado incluir cuando la revista avance un poco más, ya que ahora el número de páginas es demasiado limitado.

Xavier Genestós, de Barcelona, da cuenta de lector ejemplar y me remite un recorte de el diario **La Vanguardia** del 10 de Agosto en el que se informa del cambio de horario y días de emisión de **Dragon Ball** por parte de la autonómica catalana de **TV3**. Por supuesto el artículo, firmado por la ¿periodista? **Isabel Clarós** no deja muy bien que digamos a la serie de **Toriyama** ni al manga en general, aparte de reincidir en errores como afirmar que *"en Japón, el país creador, se emite de madrugada porque se considera que es para adultos"*... ¡Cómo se nota que no mira las listas televisivas de **Newtype**! El caso es que nos encontramos de nuevo indefensos ante un ataque así, y la única forma de contraatacar será remitir al periódico nuestras "versiones del tema" inmediatamente después de que se publique un artículo así. Gracias, Xavier.

Raúl Quirós, de Alcalá de Henares (Madrid), nos remite su opinión sobre la revista y valora positivamente todo excepto las historietas, que cree que tienen demasiadas páginas. También echa en falta alguna sección más de merchandising aparte de la de CDs de **Lázaro Muñoz**, además de más páginas de información mundial. Bueno, todas las cartas que estamos recibiendo contienen sugerencias y opiniones que están ayudándonos a moldear la revista, que ahora se puede considerar como un "proyecto", así que nada, ahí queda tu opinión.

Ismael Ramos, de Madrid, se sorprendió al ver la revista porque esperaba algo más "al estilo de **Norma**", es decir, más cantidad, más calidad y, por supuesto, mayor precio. El caso es que dice haberse encontrado con una publicación por debajo de la calidad de imprenta de las demás y, por supuesto, más barata. El caso es que no le gústa, encuentra un algo diferente en los contenidos de la revista que la hacen atractiva, pero afirma que ganaría muchos enteros si se le aplicara un formato más lujoso... Bueno, ya digo que estamos recibiedo muchas opiniones, y estamos teniendo muy en cuenta todas ellas, así que anotamos la tuya...

Xesús M. Martínez, de Noalla (Sanxenxo), también está gratamente satisfecho por el contenido de la revista, aunque critica el papel que se ha empleado en los primeros números. Como verás dentro de muy poco, **Otaku** va a sufrir una metamorfosis que lo acercará más a vuestras preferencias, aunque para ello habrá que cambiar otros alicientes atractivos que tenía el actual formato, como puede ser el precio. Respecto a tu artículo, está bastante bien, y se lo paso a Óscar por si cree conveniente publicarlo o solicitarte más textos.

Laura I. Bartolomé, de Castellón, la primera chica que escribe a la revista es también la que manda el mejor dibujo... ¡Bien por ellas! Laura está contenta con la revista, pero se esperaba un formato más caro y lujoso... ¡como todos! El caso es que hemos querido hacer algo asequible a todos los bolsillos y llegar así a un mayor número de lectores, aunque eso deba sacrificar el hacer una revista más compleja. Respecto a tu dibujo, ya ves que nos ha gustado, y me imagino que ha salido reproducido junto a estas líneas... ¡Suerte con el **Concurso Manga**!

Pedro Cano, de Barcelona, estoy impaciente por recibir tu fanzine **El hijo bastardo de Espinete**, así que cuenta con una reseña en estás páginas. Respecto a lo de echaros un cable a los pequeños faneditores, sólo podemos contribuir con un poco de publicidad dentro de nuestras publicaciones, ya que ir a más sería un desastre, pues los fazines que no recibieran ayuda se quejarían. Así, aprovecho para anunciar que en breve se pondrá en marcha una sección en esta revista destinada a reseñar fanzines y publicar anuncios gratuitos para todos aquellos que quieran elaborar alguno o que requieran colaboradores, etc. Tus dibujos son desternillanetes, así que espero que me mandes algunos más con tu próxima carta, de momento, a ver si tenemos espacio para reproducir alguno...

Y hasta aquí llega mi espacio, ya sabéis que podéis mandarnos cualquier cosa, desde dibujos hasta artículos, opiniones, etc. Ya sabéis, **Otaku** es VUESTRA revista... ¡Sayonara!

Isidro Sánchez



Dibujo de Laura J. Bartolomé (Castellón)